Year Zero Engine

Unofficial russian localization

SRD+adds
перевел Александр Карамазов
All Credits goes to Free League

Оглавление

Глава 1: ВВЕДЕНИЕ **6**

Глава 2: ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ **8**

Глава 3: НАВЫКИ **14**

Глава 4: Таланты **25**

Глава 5: Бой и Травмы **27**

Глава 6: Вариации **45**

Глава 1: ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в “Year Zero Engine”. Этот документ содержит основной движок Year Zero для настольных ролевых игр, таких как *Mutant: Year Zero, Coriolis - The Third Horizon, Tales from the Loop, ALIEN и Forbidden Lands*.

ОСНОВЫ

В этом разделе представлены некоторые ключевые концепции ролевой игры и их использование в играх с использованием движка Year Zero Engine.

ИГРОКИ

Каждый игрок, кроме одного, управляет персонажем игрока (ПК). Вы сами решаете, что думает и чувствует ваш персонаж, что он говорит и делает, но не то, что с ним происходит. Ваша работа как игрока - погрузиться в мир. Он может быть авантюристом в далеком мире фэнтези, но в душе она все еще человек с чувствами и мечтами, такой же, как вы. Попробуйте представить - как бы вы отреагировали, если бы вы были на ее месте? Что бы вы сделали? Персонажи игроков всегда являются главными героями истории. *Игра про тебя. Твои решения, твои приключения*.

GAMEMASTER

Последний игрок - Мастер, GM. Он описывает игровой мир для вас, он играет НПС, которых вы встречаете, и она контролирует врагов, с которыми вы сражаетесь. Игра - это разговор между игроками и мастером, пока не возникнет критическая ситуация, когда результат будет неопределенным. Тогда пришло время бросить кости.

Задача GM - создавать препятствия на вашем пути и бросать вызов вашим персонажам, заставляя их показывать, из чего они действительно сделаны. Но не GM должен решать все, что происходит в игре - и, прежде всего, не то, как ваша история должна закончиться.

КЛЮЧЕВАЯ ОСОБЕННОСТЬ

Движок Year Zero изначально разрабатывался для **Mutant: Year Zero**, но затем был доработан и адаптирован для широкого спектра игр с различными темами и настройками. Тем не менее, шесть основных функций игры остаются одинаковыми во всех итерациях.

Основы Year Zero Engine очень просты в освоении - бросьте **пул из шестигранных кубиков**, для успеха вам потребуется как **минимум одна шестерка**, и чем больше шестерок вы бросите, тем лучше будет результат. **Это основа игры**. Сложность и глубина добавляются по частям, предлагая игроку более широкий выбор, поскольку они получают более глубокое понимание системы.

БЫСТРО И РЕШИТЕЛЬНО

Year Zero работает быстро, быстро дает значимые результаты, убирая все броски костей, бухгалтерию и расчеты, которые не продвигают действие. Боевые ситуации в Year Zero Engine часто бывают смертельными, подталкивая конфликты к решающим моментам. Риски высоки, и персонажи редко защищены от опасности, независимо от того, насколько они опытны.

ПОД ЛЕЖАЧИЙ КАМЕНЬ ВОДА НА ТЕЧЕТ

Вы рискуете, когда делаете бросок кубиков. Вы можете значительно увеличить свои шансы, **усиливая свой бросок - то есть перебрасывая кости** - но усиление броска всегда сопряжено с риском. Это и делает Year Zero настолько жестоким и бескомпромиссным в плане выживания даже в среднестатистической драке.

ЦЕНТРИРОВАНИЕ НА ИГРОКЕ

В играх Year Zero Engine игроки и их персонажи лежат в основе истории. Персонажи - главные герои истории, а не NPC. Правила сосредоточены на персонажах и их действиях, в то время как NPC быстро и эффективно обрабатываются мастером. Система разработана, чтобы всегда предоставлять игрокам выбор.

АДАПТИВНОСТЬ

Механизм Year Zero разработан так, чтобы его можно было легко адаптировать к различным стилям игры, темам и игровым настройкам. Используя умения и навыки модульно, система создает строительные блоки, которые очень легко добавляются, удаляются и переделываются.

ИГРАЛЬНАЯ КОСТЬ

В качестве персонажа в игре Year Zero Engine **вам придется рисковать**. Рано или поздно вы окажетесь в ситуациях, когда результат неясен, независимо от того, насколько вы квалифицированы. Пришло время бросить кубики. Обычные шестигранные кости (также называемые D6) необходимы для игры Year Zero Engine, предпочтительно 10-15 штук в трех разных цветах. Некоторые варианты правил могут использовать больше типов костей, включая D8, D10 и D12.

БОЛЬШИЕ ЦИФРЫ

Иногда правила просят вас бросить D3, 2D6 и D66. D3 означает, что вы бросаете D6 и делите результат на два, округляя вверх. 2D6 означает, что вы бросаете два шестигранных кубика и складываете результаты. D66 означает, что вы бросаете два D6. Первый кубик отображает цифру десятков, а второй - цифру единиц. Это дает результат от 11 до 66. Вы даже можете бросить D666, бросив три шестигранных кубика. Первый кубик считается цифрой сотен, второй - цифрой десятков, а третий - единиц.

КАРТЫ

Еще один полезный аксессуар для игр Year Zero Engine - специальная колода карт. Карты можно использовать в качестве справочных листов для снаряжения или неигровых персонажей, а также для рандомизации инициативы в бою. Если у вас нет специальных карт инициативы от Free League, вы можете использовать обычную колоду игральных карт. Обычно понадобятся карты от 1 до 10.

Глава 2: ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Ваш игровой персонаж - ваш самый важный актив в любой игре Year Zero Engine. Он ваш аватар, ваши глаза и уши в мире. Но он, в свою очередь, зависит от того, как вы принимаете правильные решения для него. В то же время не пытайтесь защитить своего персонажа от всех возможных опасностей. Цель игры - создать хорошую историю. Чтобы это произошло, нужно рисковать. В ходе игры ваш персонаж будет меняться и развиваться. Их навыки и таланты можно развить с помощью опыта, но вы также можете узнать, как их личность изменяется и формируется таким образом, который не может быть измерен числами на странице.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Чтобы создать своего персонажа, вам нужен лист персонажа. Этот документ не включает в себя лист персонажа, так как для любой игры Year Zero Engine нужен лист, адаптированный к конкретной версии правил и настройкам игры.

10 ШАГОВ СОЗДАНИЯ

Как вы создаете своего персонажа, подробно описано в этой главе. Резюме ниже является полезным обзором. Возьмите лист персонажа, карандаш и выполните следующие действия:

- Выберите свой архетип(класс).
- Определите возраст персонажа.
- Потратьте очки на свои атрибуты.
- Потратьте очки на свои навыки.
- Выберите свои стартовые таланты.
- Выберите свою “большую мечту”.
- Определите ваши отношения с другими игровыми персонажами.
- Выберите свое снаряжение.
- Решите свою внешность.
- Выберите ваше имя.

АРХЕТИП

В большинстве игр Year Zero Engine есть несколько типов архетипов персонажей на выбор. Архетипы - которые также можно назвать «ролями», «профессиями» или «карьерами» - основаны на игровом мире и помогают игрокам понять обстановку. Архетип определяет, какой вы человек, ваш опыт и роль в группе. Ваш архетип будет влиять на ваши характеристики, ваши навыки, ваше стартовое снаряжение и то, какие стартовые таланты вы можете изучить.

Архетипы могут быть стереотипными. Выбор архетипа - это быстрый способ для себя и других игроков сразу почувствовать своего персонажа. Но помните, что ваш персонаж - это больше, чем просто его архетип. Архетип является лишь отправной точкой в создании уникального персонажа игрока.

Обычно в играх по Year Zero Engine используются достаточно стандартные и общие архетипы, вроде *воин\плут\маг\жрец(с поправкой на сеттинг),* однако, в таких играх как Coriolis архетип подвергается более тонкой настройке, а в Alien и Tales From The Loop используются уникальные архетипы. Пример: Ребенок в Alien(что-то вроде классического стелс персонажа со способностью “перекидывать” урон с себя на других персонажей).

ВОЗРАСТ

Следующим шагом является выбор вашего возраста. Возраст (для людей) делится на три категории: *молодой (до 25 лет), взрослый (26–50 лет) и пожилой (50+ лет)*. Вы выбираете свой возраст свободно. Запишите свой выбор на листе персонажа. Выбранная вами возрастная категория влияет на ваши атрибуты и ваши навыки. Подробнее об этом ниже.

АТРИБУТЫ

У вашего персонажа есть четыре атрибута, которые указывают ваши основные физические и умственные способности, каждый из которых оценивается по шкале от 1 до 5. Ваши атрибуты используются, когда вы бросаете кубики, для выполнения действий в игре, а также, отображают, сколько урона вы можете выдержать, прежде чем будете ранены.

Начальные баллы: когда вы создаете своего игрового персонажа, вы можете распределить количество очков по вашим атрибутам. Сколько очков зависит от вашего возраста - см. таблицу ниже. Вы можете присвоить **не менее 2 и не более 5 баллов**(в случае *ключевого атрибута*) любому атрибуту.

Возраст персонажа	**Количество стартовых очков атрибутов**
Молодой	15
Зрелый	14
Старый	13

Сила

Мышечная сила и мощь.

Ловкость

Контроль над телом, скорость и моторные навыки.

Смекалка

Сенсорное восприятие, интеллект и здравомыслие.

Эмпатия

Личная харизма, сочувствие и способность манипулировать другими.

КЛЮЧЕВЫЕ АТРИБУТЫ

Во многих играх Year Zero Engine каждый архетип имеет «ключевой атрибут». Вы можете иметь значение 5 в своем ключевом атрибуте - остальные атрибуты ограничены максимумом 4.

НАВЫКИ И УМЕНИЯ

Ваши навыки - это знания и умения, которые вы приобрели за свою жизнь. Они важны, так как они определяют, наряду с вашими атрибутами, насколько эффективно вы можете выполнять определенные действия в игре. Существует двенадцать базовых навыков. В некоторых играх Year Zero Engine есть другие или дополнительные навыки.

Навыки измеряются уровнем умения **по шкале от 0 до 5**. Чем выше число, тем лучше. Вы всегда можете бросить навык, даже если у вас нет уровня этого навыка - в этом случае вы используете только соответствующий атрибут для рассматриваемого навыка и снаряжение.

Начальные уровни навыков: когда вы создаете своего игрового персонажа, вы распределяете количество очков на свои навыки. Сколько у вас очков зависит от вашего возраста.

Возраст персонажа	**Количество стартовых очков навыков**
Молодой	8
Зрелый	10
Старый	12

Вы можете назначить **максимум 3 очка** на любой навык. Вы можете увеличить свое мастерство по ходу игры.

АРХЕТИПОВЫЕ НАВЫКИ

Во многих играх Year Zero Engine каждый архетип перечисляет ряд связанных навыков. Вы можете начать игру только с 3-го уровня мастерства в ваших архетипических навыках - все остальные навыки ограничены начальным уровнем 1.

ТАЛАНТЫ

Таланты - это фишки, действия и способности, которые дают вам небольшое преимущество. Они более специализированы, чем навыки, и дают вам возможность отточить персонажа. Обычно вы можете выбрать один талант при создании персонажа, но ваш выбор ограничен. Ваш архетип обычно определяет, какие таланты вы можете выбрать. Вы можете изучить больше талантов в ходе игры.

ГОРДОСТЬ

В некоторых играх Year Zero Engine у вашего персонажа есть Гордость - что-то особенное, что определяет вашего персонажа и выделяет его. Это может быть способность, событие в вашем прошлом или что-то еще. Архетипы могут предложить Гордость, но вы можете сами придумать ее.

Один раз за игровую сессию вы можете проверить свою Гордость, чтобы получить один автоматический успех в броске костей. Вы можете проверить свою Гордость после неудачного броска или даже после успешного броска, чтобы получить дополнительный успех. Вы должны объяснить, как ваша гордость помогает вам. У мастера есть последнее слово, но гордость должна дать вам преимущество.

МЕЧТА

Ваша ближайшая цель в игре - прожить еще один день. Но в конечном итоге простого выживания недостаточно. У вас также есть своя собственная мотивация, что-то, о чем вы мечтаете, однажды сбудется, и это удержит вас на ногах, когда будет легче просто лечь и умереть.

Вы можете создать свою собственную большую мечту или выбрать один из готовых предложений, перечисленных для вашего архетипа. Во время игры вы получите дополнительную XP, если рискнете или пожертвуете чем-то значительным, чтобы приблизиться к реализации своей большой мечты.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

Когда вы создаете персонажа, вы должны описать свои отношения с каждым из других персонажей игроков, с коротким предложением для каждого на вашем листе персонажа. Вы также можете использовать их в качестве вдохновения для ваших собственных идей.

Ваш выбор также важен для ГМ, так как он может использовать их для создания интересных ситуаций в игре.

Приятель: Когда вы отметили свои отношения с другими персонажами, вы должны выбрать, какой из них вам наиболее близок. Этот игрок - ваш приятель. Отметьте свой выбор в окошке на листе персонажа.

ОТНОШЕНИЯ С НПС

В играх Year Zero Engine, где ПК имеют четко определенную базу, такую как Ковчег в «Mutant: Year Zero», каждому игроку полезно также определить два отношения с NPC - одного NPC, которого хочет защитить персонаж, и другого NPC, которого персонаж ненавидит или соперничает с ним. NPC являются очень полезными инструментами для GM, чтобы создавать интересные ситуации в игре.

СНАРЯЖЕНИЕ

Многие(но не все) игры Year Zero Engine ориентированы на выживание, и правильное снаряжение поможет вам в этом. Вы должны записать все предметы, которые вы несете. Запишите по одному предмету в строке в разделе Gear на листе персонажа. Если его нет в списке, у вас его нет с собой.

Стартовая экипировка: ваш архетип обычно определяет, какую экипировку вы можете выбрать в начале игры. Одежда и снаряжение, используемое для перевозки другого снаряжения, не учитываются при обременении и не должны быть записаны.

НАГРУЗКА

Вы можете нести количество обычных предметов, равное удвоенному показателю вашей силы. Используйте свой базовый показатель силы, а не временный рейтинг, уменьшенный при получении урона.

ТЯЖЕЛЫЕ И ЛЕГКИЕ ВЕЩИ

Предмет, обозначенный как **тяжелый**, считается двумя обычными предметами и обычно занимает две строки на вашем листе персонажа вместо одной. Некоторые тяжелые предметы считаются тремя или даже четырьмя обычными предметами. Также, есть предметы, которые обозначены как **легкие** - они считаются половиной обычного предмета, и поэтому вы можете перечислить два легких предмета в одной строке на вашем листе. Некоторые легкие предметы считаются четвертью обычных предметов с точки зрения обременения - вес таких предметов отмечен как ¼ в списках снаряжения.

Предметы, которые даже меньше, чем легкие, называются **крошечными**. Они такие маленькие, что никак не влияют на ваше нагрузку. Основное правило: если предмет можно спрятать в кулак, то он крошечный. Крошечные предметы также должны быть перечислены на листе вашего персонажа.

ПРЕДЕЛ

Вы можете временно нести больше, чем ваш нормальный лимит нагрузки(Сила x 2). В этом случае вам нужно бросить бросок навыка **Выносливости** всякий раз, когда вы хотите пробежать в раунде боя или пройти значительное расстояние. Если бросок не удался, вы должны либо бросить то, что вы несете, либо остаться там, где вы есть, либо получить один пункт урона **Ловкости** и продолжать движение.

ТРАНСПОРТ

Если у вас есть лошадь или другое животное, вы можете позволить ей нести часть вашего снаряжения. Животное может нести количество нормальных предметов, равное удвоенной его Силе, и вдвое больше этого числа, если вы спешитесь и будете его вести.

РАСХОДНИКИ

Особую категорию предметов в игре называют расходниками. Это может быть еда, вода, боеприпасы, стрелы, факелы, подача воздуха, электричество или другие - в зависимости от игры. Вам не нужно постоянно отслеживать расходные материалы. Мастер сообщает вам, когда ресурсов мало, и пришло время начать их отслеживать.

Рейтинг ресурсов: вы отслеживаете каждый расходный материал на листе персонажа, используя рейтинг ресурсов. Чем выше рейтинг, тем лучше.

Бросок снабжения: через равные промежутки времени (в зависимости от рассматриваемого расходного материала) вам необходимо делать бросок запаса. Это означает бросок количества кубиков, равного текущему рейтингу снабжения, но не более шести кубиков. За каждый 1 бросок рейтинг снабжения уменьшается на единицу. Когда рейтинг предложения достигает нуля, вы оказываетесь без расходных материалов.

ВНЕШНОСТЬ

Вы можете описать лицо, тело и одежду вашего игрока на листе персонажа. В некоторых играх Year Zero Engine архетипы будут предлагать функции для вас.

ИМЯ

Наконец, вы даете своему персонажу имя.

ОПЫТ

Вещи, которые вы изучаете во время игры, измеряются в **Очках опыта** (EXP). Вы получаете EXP после окончания каждой игровой сессии. Обсудите это и позвольте всей группе обсудить, что произошло. На каждый из приведенных ниже вопросов, на которые вы можете ответить «да», вы получите одно очко опыта:

- Участвовали ли вы в игровой сессии? Вы получаете одну EXP только за участие.
- Вы рискнули или пожертвовали чем-то значительным, чтобы реализовать свою большую мечту?
- Рискнули ли вы своей жизнью за персонажа, который является вашим другом?
- Совершили необычное действие?
- Определенные игры могут наградить EXP за другие действия.

У ГМа есть последнее слово, когда дело доходит до того, сколько EXP должен получить каждый персонаж. Запишите EXP на свой лист персонажа.

РАСХОД ОПЫТА

Вы можете использовать свой EXP, чтобы улучшить свои навыки и таланты или изучить новые. Вы можете потратить EXP только тогда, когда ваш персонаж получает возможность отдохнуть или между игровыми сессиями.

Навыки: увеличение уровня навыка на одно значение стоит количество EXP, равное уровню навыка, который вы хотите достичь, умноженному на 5. Например: повышение с уровня 2 до 3 стоит 15 XP. Вы можете повысить уровень навыка только на один шаг за раз.

Обучение новому навыку (на уровне 1) стоит 5 EXP. Однако, чтобы сделать это, вы должны либо использовать навык успешно(без уровня навыка) во время игры, либо быть проинструктированы учителем. Учитель должен иметь уровень этого навыка как минимум равным 1.

Таланты: изучение таланта всегда стоит 5 EXP. Это также требует дня практики и успешного броска Смекалки(только атрибута). Вы можете сделать одну попытку в день. По указанию учителя, обладающего талантом, ваш бросок будет успешным автоматически.

ИЗМЕНИТЬ ОТНОШЕНИЯ

После окончания игрового сеанса вы можете по своему усмотрению переопределить свои отношения с другими персонажами и неигровыми персонажами.

Глава 3: НАВЫКИ

Ролевая игра - это разговор. Мастер описывает сцену, вы описываете, как ведут себя ваши персонажи, мастер описывает, как реагируют любые NPC, вы отвечаете, и это повторяется. Вот как история рассказывается и прогрессирует. Но рано или поздно возникнет решающая ситуация, точка невозврата, конфликт, который не может разрешить только разговор. Тогда пришло время выбрасывать кости и использовать один из ваших навыков.

12 основных навыков:

- Ремесло (Сила)
- Выносливость(Сила)
- Ближний Бой (Сила)
- Скрытность (Ловкость)
- Движение(Ловкость)
- Стрельба (Ловкость)
- Внимательность(Смекалка)
- Интеллект (Смекалка)
- Выживание (Смекалка)
- Манипуляция (Эмпатия)
- Чувство эмоций (Эмпатия)
- Лечение (Эмпатия)

ДРУГИЕ НАВЫКИ

Разные игры на Year Zero может иметь другие навыки, кроме перечисленных здесь, и даже больше, чем двенадцать. Однако мы не рекомендуем более шестнадцати навыков. Навыки должны быть достаточно широкими - тонкая настройка персонажей осуществляется с помощью талантов. Обычно, добавляются навыки отображающие высокотехнологическую или магическую составляющую сеттинга. К примеру, в сеттингах где есть управляемые людьми механизмы, логично ввести навык **Вождение\Пилотирование**(Ловкость).

БРОСОК КУБОВ

Всего в движке Year Zero Engine *двенадцать* основных навыков, и все они описаны ниже в этой главе. Каждый навык связан с одним из четырех атрибутов: сила, ловкость, смекалка и эмпатия. Когда вы выполняете действие, вы сначала описываете, что делает или говорит ваш персонаж. Затем вы берете количество шестигранных кубиков, равное вашему уровню навыка плюс ваш текущий счет в атрибуте, который связан с этим навыком. Если у вас есть какая-то экипировка, которая может быть полезна, вы также получите дополнительные кости. Затем вы бросаете все кубики сразу. **Это базовая механика Year Zero Engine**.

ШЕСТЬ - ЗАЛОГ УСПЕХА

Чтобы преуспеть в своем действии, вы должны бросить как минимум **одну шестерку**. Шесть это успех. Если вы бросаете более одного успеха, в некоторых случаях вы можете добиться дополнительных эффектов - это определяется каждым навыком.

РАЗНЫЕ ЦВЕТА

Независимо от того, какой именно кубик вы бросили, происходит от вашего атрибута, вашего навыка или вашего снаряжения, может быть важно. По этой причине вы должны использовать кости трех разных цветов. Кубы из атрибутов называются «***Базовыми кубиками***», кубы из умений называются «***Кубиками навыков***», а кости из снаряжения называются «***Кубиками снаряжения***».

ЕДИНИЦА

Значения 1 на базовых кубиках и кубиках снаряжения вам могут быть вредны - они могут означать, что вы страдаете от повреждений, истощения, страха или что ваше оружие повреждено. Единицы не влияют на ваш первый бросок, только если вы решите усилить его. Единица это провал при перебросе(*Усилении броска см. Ниже*). Однако единицы на кубиках умений никогда не считаются провалами.

ОПИСАНИЕ ВАШЕГО ДЕЙСТВИЯ

Во всех играх Year Zero Engine вы создаете историю вместе. Бросок кубиков - это драматический момент - сначала вы должны описать, чего вы пытаетесь достичь, чтобы все знали, что поставлено на карту. Затем вы бросаете кости. Интерпретируйте результат и опишите, что происходит. Опишите, что вы делаете, что говорите или о чем думаете. Если вы усиливаете бросок, опишите, как. Сделайте это сами, не ждите - ГМ должен остановить вас, только если вы выйдете за рамки результатов, которые вы получили.

ИСКУССТВО НЕУДАЧИ

Если в броске умений *нет шестерок, что-то идет не так*. По какой-то причине вы не смогли достичь своей цели. ГМ может даже позволить неудачному броску иметь дальнейшие последствия для драматического продвижения истории вперед. Даже когда вы терпите неудачу, должен быть путь вперед - возможно, ценой времени, риска или серебра, но все же путь. У мастера есть последнее слово относительно последствий неудачи в этой конкретной ситуации.

У вас есть последний шанс, если вы действительно хотите преуспеть - вы можете перебросить кубы. **Не бросайте кубы слишком часто**. Довольно сложно добиться успеха с помощью бросков умений. Если вам не хватает подходящей экипировки или друзей, которые могут вам помочь, существует большой риск провала. Кидайте кости для драматических ситуаций или сложных испытаний. В любой другой ситуации ГМ должен просто позволить вам выполнить любое действие, которое вы пожелаете.

Усиление броска(*Push the Roll*)

Если вы отчаянно пытаетесь добиться успеха с броском костей, вы можете **Усилить свой бросок**. Это означает, что вы берете все кубики, которые без шестерок или проваленные(один на базовых кубиках и снаряжении), и бросаете их снова. Вы получаете новый шанс выкинуть шестерки.

Вы не можете выбрать, какие кости перебрасывать. Вы должны бросить все кости, которые не были успешными или проваленными. Обычно вы перебрасываете кубы только в случае неудачи - хотя вы можете усилить бросок, даже если сначала получили успех, чтобы получить больше успехов, например, для усиления эффекта атаки.

То, как переброс разыгрывается в нарративе, зависит от того, какое действие вы выполняете. Это не должно быть физическим усилием, это может быть полной умственной сосредоточенностью или эмоциональной борьбой.

Кубики навыков: Единицы на кости умения не считаются провалом и поэтому могут быть переброшены при усилении броска.

Только один раз: Вы можете перебросить кубы только один раз. Если у вас не получится со второй попытки, вам просто нужно разобраться с последствиями.

Усиление броска в разных играх по Year Zero Engine имеет разное нарративное повествование. Например, в Coriolis, персонажи возносят молитвы ликам, что награждают их возможным успехом, но заставляют платить в будущем(Пункты тьмы, см. ниже). В Alien при усилении броска персонаж, по сути начинает психовать и истерить, делая все более неистовые попытки добиться успеха(Пункты стресса, см ниже).

ЕДИНИЦЫ

Когда вы усиливаете бросок, есть риск, что вы получите травму или истощение, или что ваше оружие будет повреждено. После того, как вы бросили свой бросок, посмотрите на все кубики на столе. В первом броске, единицы(*те, что на базовых кубиках и кубах снаряжения*) не имели никакого эффекта, но когда вы усиливаете бросок, они становятся **Провалами**. Неважно, были ли единицы в первом броске или во втором.

- Если вы бросили одну или несколько единиц на базовых кубиках при перебросе, вы получаете 1 пункт урона атрибуту, который вы использовали при каждом провале.(характерно для игр с механикой взятой из Forbidden Lands и Mutant Year zero)
- Если вы бросили одну или более единиц на кубиках снаряжения, ваше снаряжение получает единицу урона.
- Кубики Умений никогда не считаются с провалами.

ВАРИАНТЫ

Описанный здесь основной механизм переброса - повреждают вас или ваше снаряжение - это оригинальная механика, используемая в Mutant: Year Zero и Forbidden Lands. Тем не менее, использование механики переброса - отличный способ изменить тон игры и улучшить ключевые темы вашей игры Year Zero Engine. Вот несколько примеров различных эффектов(*механики подробнее расписаны в конце этого документа*):

- **Вариант для ужасов.** Каждый раз, когда вы перебрасываете кубы, вы получаете стресс. Кубики стресса добавляются к любому броску умений, который вы делаете, но если у вас провал на кубике стресса, запускается бросок паники. Версия, оптимизированная для игры с высоким напряжением, используется в ролевой игре ALIEN.
- **Вариант для повествований.** Каждый раз, когда вы делаете переброс, вы получаете названное условие. Каждое условие дает вам модификацию -1 ко всем броскам умений, но это также подсказка для игры. Эта версия, отлично подходящая для повествовательных игр с легкими правилами, используется в Tales from the Loop.
- **Вариант для приключений.** Каждый раз, когда вы перебрасываете кубы, мастер получает очки повествования(пункты тьмы), которые он может использовать для введения новых угроз и препятствий в игре. Эта версия используется в CORIOLIS.

ГРУППОВЫЕ БРОСКИ

Когда вы сталкиваетесь с проблемой вместе с другими игроками, не бросайте кости отдельно. Вместо этого вы выбираете, кто из вас лучше всего подходит для этой задачи. Другие могут помочь(*см. Ниже*), если это имеет отношение к ситуации. Если бросок не удался, он считается неудачей для всех вас - *вам не разрешено перебрасывать кубы.* Это правило не применяется в бою, где каждый персонаж свободен атаковать любого врага, который им нравится.

МОДИФИКАЦИЯ

Иногда внешние факторы помогают вам добиться успеха. Это дает вам дополнительные кубики умений для броска. В других случаях что-то мешает вашему действию. Это дает вам меньше кубиков умений для броска, чем обычно. Это называется модификацией.

Модификация +1 означает, что вы бросаете один дополнительный кубик умений, +2 означает, что вы бросаете два дополнительных кубика умений и так далее. Модификация −1 означает, что вы бросаете на один кубик умения меньше обычного, −2 означает на два меньше и так далее. Несколько модификаций могут применяться к одному и тому же броску - сложите их вместе. Модификация +2 и одна из −1 складываются до +1. Вы можете получить модификации несколькими различными способами: через таланты, через сложность самого действия, и через помощь от других.

СЛОЖНОСТЬ

Обычно ГМ не говорит, насколько сложно действие. Вы бросаете кости только в сложных ситуациях. Но иногда ГМ может подчеркнуть, что внешние факторы либо помогают, либо препятствуют действию. Используйте следующую таблицу для руководства:

Простейшая	+3
Легкая	+2
Простая	+1
Обычная	0
Необычная	-1
Трудная	-2
Тяжелая	-3

ПОМОЩЬ ОТ ДРУГИХ

Другие ПК или NPC могут помочь вам преуспеть в броске навыка. Это должно быть объявлено сразу, прежде чем вы бросите свои кости. Это также должно иметь смысл в истории - человек, помогающий вам, должен присутствовать физически и иметь возможность поддержать ваши действия. У ГМ есть последнее слово.

За каждого, кто вам помогает, вы получаете модификацию+1. Не более трех человек могут помочь вам с одним броском, то есть максимальная модификация от помощи +3.

В бою помощь считается тем же типом действия, что и тот, который вы поддерживаете (*быстрый или медленный*).

Некоторые навыки позволяют персонажам делиться «лишними» шестёрками с другими персонажами — тогда другим даже не нужно будет проходить проверку. Более того, таким образом можно выручить персонажей, которые уже попытались пройти эту проверку, но не добились успеха.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда для того, чтобы гарантировать успех, одной шестёрки может оказаться недостаточно. Обычно это происходит в случае, если тебе необходимо превзойти результат проверки противника — эта ситуация называется встречной проверкой. Чтобы добиться успеха при встречной проверке, у тебя на кубиках должно выпасть больше шестёрок, чем у противника. При этом каждая выпавшая у противника шестёрка «отменяет» одну вашу, а усилить бросок в праве только инициатор встречной проверки. Во встречной проверке (*в зависимости от обстоятельств*) могут участвовать как два одинаковых, так и два разных навыка. Проверки влияния и скрытности — всегда встречные, в том числе и тогда, когда кто-то применяет эти навыки против тебя. ГМ, сообразуясь с ситуацией, конечно же, имеет право назначить встречную проверку и по своему усмотрению: например, если два персонажа решили побороться на руках, то будет вполне уместна встречная проверка силы против силы.

Сражение: в сражении участие во встречной проверке считается действием только для того, кто её инициирует.

NPC И НАВЫКИ

Неигровые персонажи используют навыки так же, как и игровые персонажи. NPC могут помогать друг другу так же, как персонажи игроков. Позволить NPC действовать в группах, а не индивидуально, часто является простым способом управления большим количеством NPC в бою. Но ГМ должен бросать только действия, которые **напрямую влияют** на персонажей - например, если NPC атакует персонажа игрока или пытается спасти его.

СНАРЯЖЕНИЕ

Чтобы увеличить ваши шансы на успех, вы можете использовать снаряжение. Снаряжение может принимать разные формы в зависимости от настроек игры и часто включать оружие. Полезное снаряжение дает вам кости для использования в бросках умений. Это называется Бонусом снаряжения Вы бросаете кубы снаряжения вместе с базовыми кубами и кубами навыков.

РАБОТА СНАРЯЖЕНИЯ

Когда вы используете снаряжение и делаете переброс(см. Выше), существует риск, что ваше снаряжение может быть повреждено. За каждый провал(1),на броске кубиков снаряжения, при усилении броска, Бонус снаряжения предмета уменьшается на единицу. Если Бонус Снаряжения достигает нуля, предмет сломан и не может быть использован.

РЕМОНТ

К счастью, поврежденное снаряжение можно починить. Требуется время и успешный бросок **Ремесла**. Если бросок успешен, Бонус Механизма восстанавливается на одно очко за каждый свернутый успех, вплоть до начального счета. Если бросок не удался, Бонус снаряжения постоянно уменьшается до его текущего значения. Если Бонус снаряжения был уменьшен до нуля и попытка ремонта не удалась, предмет окончательно уничтожается. Некоторые предметы могут требовать специальных талантов для ремонта.

АРТЕФАКТНЫЕ КУБЫ

Некоторые игры Year Zero Engine используют многоугольные кости, такие как D8, D10 и D12, в качестве так называемых артефактных кубиков, из особо мощных или магических предметов. Такие предметы делятся на три категории, в зависимости от типа костей, которые они дают:

- ***D8: могучий***
- ***D10: эпический***
- ***D12: легендарный***

Когда вы бросаете кубик артефакта, любой результат 6 или выше считается успехом. Действительно высокие результаты считаются несколькими успехами. *Смотрите таблицу ниже.* Артефактные кости никогда не ломаются из-за износа, но предмет с Артефактными кубиками по-прежнему не может быть использован, если его бонус снаряжения уменьшен до нуля.

Результат	D8	D10	D12
6	1	1	1
7	1	1	1
8	2	2	2
9	-	2	2
10	-	3	3
11	-	-	3
12	-	-	4

НАВЫКИ

В этом разделе описываются *двенадцать основных* навыков Year Zero Engine.

Выносливость(Сила)

Используйте этот навык, когда путешествуете в экстремальных погодных условиях или когда вынуждены страдать от болезни.

Провал: вы просто не можете больше этого выносить. Вы уступаете боли и страдаете от последствий.

Успех: вам удается двигаться дальше, игнорируя боль.

Трюки: для каждого дополнительного успеха, выберите один трюк, соответствующий ситуации:

- Дайте один успех другому ПК в той же ситуации, что и вы.
- Получите +1 модификацию к более позднему броску навыка, связанному с этим.
- Вы закалены этим опытом, и вам не нужно бросать кубы, чтобы преодолеть точно такую же проблему в будущем.
- Вы производите на кого-то впечатление.

Ближний бой(Сила)

Иногда у вас нет выбора, кроме как сражаться за свою жизнь, в ближнем бою.

Неудача: Вы промахиваетесь. Теперь очередь вашего противника...

Успех: Вы наносите урон и наносите урон Силе, равный урону оружия.

Трюки: для каждого дополнительного успеха, выберите один из этих трюков:

- Вы наносите еще одну единицу урона Силе. Вы можете выбрать этот трюк несколько раз, если выпадете несколько бонусных успехов.
- Вы ослабляете своего врага. Он получает одно очко урона по ловкости. Вы можете выбрать этот трюк несколько раз, если у вас несколько дополнительных успехов.
- Вы перехитрите своего врага и можете обменивать с ним очки инициативы, вступая в ход на следующем ходу. Вы не можете вернуться к своей предыдущей инициативе.
- Вы выбиваете оружие из рук противника. Во время боя, поднятие упавшего объекта считается быстрым действием.
- Ваш противник падает на землю.
- Вы удерживаете противника в схватке.

Оружие: В ближнем бою вы можете использовать оружие ближнего боя.

Блокировка: когда кто-то атакует вас в ближнем бою, вы можете попытаться заблокировать атаку.

Ремесло(Сила)

Если вам нужно починить снаряжение или повозиться с механическими предметами каким-либо другим способом, проверьте навык **ремесла**.

Неудача: сломанная вещь просто не будет делать то, что вы хотите. А что если шум, который вы произвели, привлек нежелательную компанию?

Успех: предмет восстановлен. Если вы ремонтируете поврежденный предмет, его Бонус Снаряжения увеличивается на единицу.

Трюки: для каждого дополнительного успеха, выпадающего после первого, выберите один трюк, соответствующий ситуации:

- Если вы ремонтируете предмет, его бонус к снаряжению увеличивается на один дополнительный шаг. Он не может превышать свой начальный счет.
- Получите +1 к более позднему броску навыка, связанному с этим.
- Вы закалены этим опытом, и вам не нужно бросать кубы, чтобы преодолеть точно такую же проблему в будущем.
- Вы делаете это быстро, в два раза быстрее, чем обычно.
- Вы делаете это тихо.
- Вы хвастаетесь.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ НОВЫХ ВЕЩЕЙ

В некоторых играх Year Zero Engine вы можете использовать навык **Ремесла** для создания новых предметов, а не только для ремонта существующих. Это требует броска **Ремесла** точно так же, как ремонт, но вам также обычно нужны ресурсы, специальные инструменты, особые таланты и обычно гораздо больше времени.

Скрытность (Ловкость)

Довольно часто мудро избегать конфликтов. Используйте этот навык, когда вы пытаетесь двигаться незаметно и скрытно атаковать. Противник защищается своим Восприятием.

Неудача: Ваш враг видит вас или слышит вас, и элемент неожиданности теряется.

Успех: Вас никто не заметил.

Трюки: Для каждого дополнительного успеха, выпадающего после первого, выберите один трюк, соответствующий ситуации:

- Дайте один успех другому персонажу в той же ситуации, что и вы.
- Получите +1 модификацию к более позднему броску навыка, связанному с этим.

Групповая скрытность

Когда вы и другие искатели приключений используете **Скрытность** вместе, каждый из вас не бросает кубы. Вместо этого бросает только игрок с самым низким уровнем Скрытности, и результат распространяется на всю группу.

Движение(Ловкость)

Используйте **Движение**, когда хотите выбраться из опасной ситуации - будь то рискованное восхождение, опасный прыжок или враг, атакующий вас. Этот навык также конкретно используется в бою.

Провал: несмотря на все ваши усилия, вы терпите неудачу и должны страдать от последствий.

Успех: Вы пережили неприятную ситуацию.

Трюки: для каждого дополнительного броска выберите один трюк, соответствующий ситуации:

- Дайте один успех другому персонажу в той же ситуации, что и вы.
- Получите +1 модификацию к более позднему броску навыка, связанному с этим.
- Вы производите на кого-то впечатление.

Стрельба(Ловкость)

Если у вас есть пистолет, вы можете уничтожить врага на расстоянии, не запачкав руки. Используйте умение Стрельбы, чтобы стрелять из всех видов оружия дальнего боя.

Провал: Выстрел не попадает в цель. Может быть, во что-то еще? И звук выстрелов может привлечь нежелательное внимание ...

Успех: Вы наносите урон Силе, равный урону оружия.

Трюки: Для каждого дополнительного успеха, который вы бросаете, выберите один из этих трюков:

- Вы наносите дополнительную единицу урона. Вы можете выбрать этот трюк несколько раз.
- Вы прижали своих врагов. Вы можете выбрать этот трюк несколько раз.
- Вы получаете возможность обменять свой счет инициативы со своим врагом, вступая в ход. Вы не можете вернуться к своей предыдущей инициативе.
- Ваша цель роняет оружие или другой ручной предмет.
- Ваш противник падает на землю.

Укрытие. Когда пули начинают лететь, часто бывает полезно искать укрытие за чем-то крепким.

Внимательность(Смекалка)

В игре Year Zero Engine вам нужно постоянно быть начеку, иначе вы не проживете долго. Вы используете свой навык Внимательности, чтобы заметить, что кто-то крадется. Вы также можете использовать этот навык, когда обнаружите неизвестную угрозу, чтобы узнать о ней больше.

Провал: Вы не можете действительно разобрать, что это такое, или вы ошибочно принимаете это за что-то другое (ГМ предоставляет вам ложную информацию).

Успех: вы можете понять, что это такое, и выглядит ли это как угроза.

Трюки: за каждый дополнительный успех вы узнаете ответ на один из следующих вопросов:

- Это идет за мной?
- Есть ли еще что-то рядом?
- Смогу ли я успеть убежать от этого?

Внимательность группы

Сделайте один бросок за всю группу. Персонаж на ваш выбор.

Исследование(Смекалка)

Многие игры Year Zero Engine заполнены удивительными локациями, явлениями, существами и предметами. Используйте **Исследование**, когда хотите понять что-то странное и интересное, с чем сталкиваетесь.

Провал: Объект вашего исследования не имеет для вас никакого смысла, или вы ошибаетесь (в этом случае ГМ может предоставить вам ложную информацию об объекте).

Успех: Вы понимаете природу или функцию объекта.

Трюки: Для каждого дополнительного успеха, выберите один трюк, соответствующий ситуации:

- Получите +1 к более позднему броску навыка, связанному с этим.
- Вы производите на кого-то впечатление.

Выживание(Смекалка)

Игры Year Zero Engine часто проходят в суровых и опасных условиях. Используйте выживание, когда вы находитесь в какой-то опасной среде, будь то экстремальная жара и холод, песчаные бури, кислотные дожди или другие экстремальные погодные условия, и вам нужно найти способ выжить.

Провал: Вы не нашли безопасного убежища. Если кто-то не придет вам на помощь, у вас мало времени.

Успех: Вы нашли безопасное убежище.

Трюки: Для каждого дополнительного успеха, выберите один трюк, соответствующий ситуации:

- Отдайте один успех другому персонажу с той же проблемой, что и вы.
- Получите +1 модификацию к более позднему броску навыка, связанному с этим.
- Вы производите на кого-то впечатление.

Манипулирование (Эмпатия)

У игр Year Zero Engine много опасностей, но вы часто можете достичь своих целей без насилия, С помощью обаяния, угроз или рассуждений. Чтобы заставить другого человека видеть вещи по-своему, сделайте бросок на **Манипуляцию** против **Чувства Эмоций** вашего противника.

Провал: Ваш противник не будет слушать и не будет делать то, что вы хотите. Это может спровоцировать противников на нападение.

Успех: Если вы добьетесь успеха, ваш противник должен либо делать то, что вы хотите, либо немедленно атаковать вас физически. Даже если ваш противник решит делать то, что вы хотите, он все равно может потребовать что-то взамен. ГМ решает, что это влечет за собой, но это должно быть достаточно разумно, чтобы вы могли удовлетворить эти требования. Вы должны принять соглашение или нет.

Трюки: для каждого броска, превышающего то, что вам нужно, вы можете выбрать один из следующих трюков:

- Ваш противник делает то, что вы хотите, не требуя услугу взамен.
- Ваш оппонент делает больше, чем вы просите, например, дает вам некоторую полезную информацию.
- Ваш оппонент впечатлен вами и постарается помочь вам позже.

Манипулирование: NPC и другие ПК могут манипулировать вами. Если их бросок успешен, вы должны атаковать или предложить какую-то сделку. Тогда это зависит от ГМ.

Не контроль разума

Когда вы манипулируете кем-то, вы не контролируете его разум. То, в чем вы пытаетесь убедить своего противника, должно быть разумным, иначе ГМ может это запретить.

Чувство эмоций(Эмпатия)

Способность читать другого человека, как открытую книгу, может быть мощным оружием. Вы можете использовать этот навык, когда хотите узнать настроение или намерение NPC по отношению к вам. Вы должны быть на небольшом расстоянии.

Провал: Мастер дает вам ложную информацию или смесь правдивой и ложной информации.

Успех: ГМ должен показать самые сильные эмоции NPC на данный момент - ненависть, страх, презрение, любовь и т. Д.

Трюки: за каждый дополнительный успех, который вы бросаете, вы получаете ответ на один из вопросов да/нет о NPC:

- Они говорят правду?
- Они хотят навредить мне?
- Они чего-то хотят от меня?

Лечение(Эмпатия)

В игре Year Zero Engine, существует значительный риск того, что вы и ваши друзья рано или поздно получите травму. Это именно тот случай, когда пригождается навык **Лечения**. Его можно использовать двумя различными способами:

Восстановление: Человек, получивший столько урона от Силы или Ловкости, что атрибут был уменьшен до нуля, ранен и не может действовать дальше. Если вы примените к ним свой навык Исцеления, и ваш бросок будет успешным, они снова встанут на ноги и немедленно восстановят количество очков атрибута, равное количеству успешных бросков.

Спасение жизни: Самое важное применение навыка Лечения - оказание первой помощи и спасение жизни павшего товарища, получившего критическую травму. Неудачный бросок может означать конец для вашего пациента, поэтому будьте осторожны!

Глава 4: Таланты

Навыки и атрибуты рисуют широкую картину вашего персонажа. Для того, чтобы вы могли настроить и настроить своего персонажа, в большинстве игр Year Zero Engine используются таланты. Таланты могут влиять на то, как вы используете умения или как вы восстанавливаетесь после урона, или даже позволяют делать то, что другим просто невозможно.

Существует два различных типа талантов - таланты архетипов и общие таланты. Таланты архетипов могут быть изучены только персонажами с определенным архетипом. Общие таланты могут быть изучены кем угодно.

УРОВЕНЬ ТАЛАНТОВ

В большинстве игр Year Zero Engine таланты не оцениваются - они либо есть, либо их нет. Однако в некоторых играх таланты распределены по уровням - обычно три. Каждый ранг дает вам дополнительные бонусы или эффекты. Многоуровневые таланты делают игру более сложной.

ОБЩИЕ ТАЛАНТЫ

Эта глава содержит только ограниченное количество общих талантов, так как выбор талантов в конкретной игре Year Zero Engine тесно связан с настройкой и темой игры. Перечисленные здесь таланты следует рассматривать *только как примеры.*

Телохранитель

Если кто-то в пределах вашей ближней дистанции поражен атакой, вы можете принять удар на себя. Используйте Движение. Это не считается действием в бою.

Милосердие

Вы можете бросить любой бросок навыка, основанный на Эмпатии, дважды, а не один раз, как другие персонажи.

Боевые рефлексы

Во время игры вы можете взять две инициативные карты вместо одной. Выберите тот, который вы хотите использовать, и перетасуйте другой обратно в колоду, прежде чем другие возьмут свои карты.

Полевой хирург

Вы получаете +2 на Лечение, когда лечите кого-то, кто собирается умереть от критической травмы.

Легкий вес

Когда вы защищаетесь в ближнем бою, вы можете использовать ловкость вместо силы.

Чувство опасности

У вас есть способность чувствовать, когда на вашем пути наступает беда. Вы можете бросить на разведчика, используя сочувствие вместо умов.

Напор

Вы получаете модификацию +2 к бою, если жертвуете быстрым действием в раунде.

Здоровяк

Вы очень выносливы и быстро восстанавливаетесь после травм. Время исцеления от критических травм уменьшается вдвое.

Любознательный

Вы можете усилить любой бросок умения дважды, а не один раз, как другие персонажи.

Убийца

Вы знаете, куда нанести удар, чтобы враг упал, и больше не встал. Когда ваш враг получает критическую травму, вы можете изменить бросок D66 так, чтобы сменить десятки и единицы. Этот талант можно использовать только на людях.

Счастливчик

Независимо от того, в каких ужасных ситуациях вы окажетесь, вам везет. Когда вы получаете критическую травму, вы получаете возможность перебросить кубы и выбрать результат, который вы предпочитаете.

Устрашение

Вы пугаете людей. Вы можете применять **Манипулирование**, используя Силу вместо Эмпатии, когда пытаетесь заставить кого-то делать то, что вы хотите. Если вам это удастся, ваш оппонент не может требовать от вас ничего взамен. Он по-прежнему может атаковать вас.

Беспощадный

Вы можете совершить убийство, не делая броска Эмпатии(Coupe de grace).

Мул

Вы можете нести вдвое больше объектов, чем обычно, не будучи перегруженным.

Быстрое выхватывание

Вы можете достать свое оружие так быстро, что это не будет стоить вам действий.

Ловкач

Вы можете сделать любой бросок навыка, основанный на ловкости, дважды, а не один раз, как другие персонажи.

Второе дыхание

Когда вы ранены, если атрибут уменьшен до нуля, вы можете сразу же встать на ноги без посторонней помощи. Сделайте бросок **выносливости**, используя только кости навыка. Вы не можете усилить бросок. За каждый успешный бросок вы получаете одно очко атрибута. Вы можете использовать этот талант только один раз, пока он сломан, и он не влияет на критические повреждения.

Истинная суровость

Вы можете перебросить любой бросок навыка в зависимости от Силы дважды, а не один раз, как другие персонажи.

Бдительный

Вы получаете +2 когда пытаетесь обнаружить скрытую атаку.

Специалист по оружию

Вы эксперт в использовании определенного типа оружия. Когда вы используете этот тип оружия, вы получаете модификацию +2. Вы можете выбрать этот талант несколько раз, по одному разу для каждого типа оружия. Вы можете быть специалистом по борьбе без оружия.

Это всего лишь примеры, по аналогии с этим талантами вы способны додумать множество других, однако за действительно интересными примерами стоит заглянуть в официальные игры по Year Zero Engine.

Глава 5: Бой и Травмы

Бой **смертелен** в большинстве игр Year Zero Engine. Перед тем как вступить в бой, вы всегда должны спросить себя: *стоит ли это того*?

КАРТЫ И ЗОНЫ

Конфликт обычно разворачивается с использованием карты местности, в которой ваши персонажи оказываются сражающимися за свою жизнь. Карта разделена на зоны. Зона обычно представляет собой комнату, коридор или участок земли. Размер зоны варьируется - от нескольких шагов до 25 метров. Зона меньше в стесненных условиях, чем на открытой местности. В готовом сценарии материал зон обычно указывается на карте местности. В случайных столкновениях, созданных на лету, ГМ может сделать быстрый набросок местности или просто описать ее.

ОСОБЕННОСТИ ЗОНЫ

Зоны могут иметь различные функции, которые влияют на действия, выполняемые в них. Вот *некоторые* примеры:

Загроможден: зона покрыта густым подлеском или заполнена каким-то мусором. Вы должны броситься на перемещение, когда вы входите в зону. Неудача означает, что вам удается попасть в зону, но вы падаете.

Темно: зона слабо освещена. Персонажи в зоне получают модификацию –2. Атаки дальнего боя в зоне также подвергаются модификации -2 и не могут проходить через зону.

Тесно: пространство для ползания или узкий туннель. В тесной зоне можно только ползать, а не бегать. Вы также не можете перемещаться или стрелять мимо людей рядом с вами по целям позади них.

ГРАНИЦЫ И ЛИНИЯ ЗРЕНИЯ

Граница между двумя смежными зонами может быть открыта или заблокирована стеной. Заблокированная граница может иметь дверь или люк, как показано на карте, что позволяет перемещаться между двумя зонами. Открытые границы не блокируют зрение или движение. Заблокированная граница, как правило, блокирует линию обзора, даже если в ней есть дверь или люк - если только вы не стоите рядом с дверным проемом и не выглядываете из него.

ДАЛЬНОСТЬ

Расстояние между вами и вашими противниками разделено на пять категорий.

Дистанция	Описание
Рядом	На расстоянии удара
Короткая	Пара метров в той же зоне
Средняя	25м. В соседней зоне
Большая	100 и более метров. В 4 х зонах
Огромная	Больше километра

ВРЕМЯ ХОДА

Как правило, в движке Year Zero Engine используются три отдельные единицы времени, в зависимости от ситуации.

Единица времени	Продолжительность	Использование
Раунд	5-10 сек	Бой
Ход	5-10 мин	Исследование
Сдвиг	5-10 часов	Восстановление

ДЕЙСТВИЯ И ИНИЦИАТИВА

Когда начинается бой, первым шагом является определение инициативы. Сделайте это до того, как кто-нибудь бросит кубик за действие.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Возьмите десять карт, пронумерованных от 1 до 10. Все игроки, участвующие в конфликте, берут карту, и ГМ берет одну карту за каждого NPC. Это называется определением инициативы. Число на карте определяет порядок, в котором вы действуете в бою.

Номер 1 действует первым, номер 2 действует вторым и так далее, пока все не будут действовать. Разместите свою инициативную карточку рядом со своим листом персонажа, чтобы каждый мог видеть, в каком порядке вы все действуете. Мастер ставит свои инициативные карты перед собой.

Когда все участники сражения сработали один раз, раунд заканчивается, и начинается новый раунд. Порядок раундов остается неизменным на протяжении всего конфликта - определение инициативы выполняется только один раз, в начале первого раунда.

Засада

Если вы выполняете атаку, которую ГМ сочтет внезапной, вы можете взять две инициативные карты и выбрать, какую из двух вы хотите. Карта, которую вы не выбираете, кладется обратно в колоду, которая снова перетасовывается, прежде чем другие(*игроки или ГМ*) возьмут свои карты.

ТАЛАНТЫ

Некоторые таланты также позволяют влиять на вашу инициативу.

ИЗМЕНЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Вы никогда не берете новую карту инициативы во время боя, но вы можете обменять свою карту инициативы - и, следовательно, свою инициативу на раунд - на другого персонажа игрока. Это можно сделать в начале боя или в начале раунда, но никогда в течение раунда. Вы и другой персонаж игрока должны иметь возможность разговаривать друг с другом для обмена инициативами.

ИНИЦИАТИВА NPCS

В конфликтах ГМ берет одну карту инициативы за каждого NPC. Если в игре много неигровых персонажей, а число бойцов превышает десять, мастер делит неигровых персонажей на группы. Все неигровые персонажи с одинаковыми характеристиками образуют одну группу, и ГМ берет одну карту инициативы на группу вместо одной на человека. Все неигровые персонажи в группе действуют одновременно в порядке хода. В каком порядке они действуют индивидуально внутри группы, зависит от ГМ.

Медленные и быстрые действия

Когда вам пора действовать в Раунде, вы можете выполнить одно медленное действие и одно быстрое действие или два быстрых действия. Медленное действие обычно состоит из броска на навык. Быстрое действие происходит быстрее и не всегда требует бросания кубиков, хотя это может произойти. Смотрите списки типичных медленных и быстрых действий ниже. Как работают атаки, подробно описано в разделах «Дальний бой» и «Ближний бой».

Опишите ваши действия. Когда пришло время действовать, просто укажите, какие два действия вы хотите выполнить, опишите, как вы это делаете, и бросьте кубики, чтобы увидеть, насколько вы успешны. Некоторые действия дадут вашему оппоненту возможность выполнить быстрые действия.

Медленные действия

Действие	Необходимое условие	Навык
Передвижение ползком	Вы лежите	-
Атака ближнего боя	-	Ближний бой
Атака дальнего боя	Оружие дальнего боя	Стрельба
Перезарядка	Оружие	
Первая помощь	Раненый	Лечение
Уговоры	Ваша цель слышит вас	Манипулирование
Вход\выход из транспорта	Машина	
Запуск двигателя	Машина	

Быстрые действия

Действие	Необходимое условие	Навык
Бег	Нет врагов вблизи	Движение (в труднопроходимой местности)
Движение через дверь\люк	-	-
Встать	Вы лежите	-
Выхватить оружие	-	-
Блокирование атаки	Ближний бой	Ближний бой
Захват	Ближний бой	Ближний бой
Отступление	Враг вблизи	Движение
Прицеливание	Оружие дальнего боя	
Найти укрытие	Укрытие в той же зоне	
Взять управление	Машина	
Вождение	Машина	
Использовать предмет	Разное	Разное

ОТМЕТЬТЕ ВАШИ ДЕЙСТВИЯ

Поскольку быстрые действия, такие как блокирование и стрельба из наблюдения, нарушают порядок инициативы, может быть трудно отслеживать, сколько действий боец выполнил в Раунде. Совет - следите за этим, поворачивая карту инициативы на 90 градусов для каждого

выполненного действия. Поверните ее влево для быстрого действия и вправо для медленного действия, и поверните ее на 180 градусов, когда оба действия в ходу исчерпаны.

ДВИЖЕНИЕ

Чтобы перемещаться во время боя, вы можете провести быстрое действие, чтобы бежать из одной зоны в соседнюю зону или между ближним и дальним боем от врага или персонажа в той же зоне, в которой вы уже находитесь. Бросок движения не требуется, если только он не находится в Загроможденной зоне.

Ползком: если вы лежите, вы не можете бежать. Вместо этого вы должны ползти. Движение работает так же, как бег, но это медленное действие. Это означает, что вы не можете ползать дважды в одном раунде. В тесной зоне ползание - единственное возможное движение.

Ближний бой: если у вас есть активный враг на расстоянии поражения, вы не можете просто уйти от него. Вместо этого вы должны отступить.

Двери и люки: Вы можете открыть незапертую дверь или люк быстрым действием. Запертую дверь или люк можно сломать. Обычная деревянная дверь или люк могут получить 5 пунктов урона, прежде чем он сдастся. Более крепкие двери требуют большего усилия, а также имеют рейтинг брони.

Побег

Если вы проигрываете бой, может быть лучше отступить и, возможно, вернуться с подкреплением. Если вы хотите немедленно покинуть конфликт и у вас нет врагов на дистанции «Рядом», вы можете бросить **Движение** - успешный бросок означает, что вам удастся как-то уйти, и конфликт окончен. Если бросок не удался, вы остаетесь в бою со своим противником и не можете уйти - вы остаетесь там, где вы есть.

Вы не можете бежать таким образом, если вы в ловушке или в окружении. У ГМ есть последнее слово. Вы не можете использовать свой бросок, чтобы пройти мимо противника - вы должны бежать в том же направлении, откуда пришли. Мастер может изменить ваш бросок в зависимости от местности и расстояния до ближайшего противника.

ЗАСАДА И СКРЫТЫЕ АТАКИ

Ключом к победе в конфликте часто является атака, когда ваш враг меньше всего этого ожидает. Вы можете достичь этого несколькими различными способами.

Скрытая атака: когда вы преследуете кого-то, и ваша атака застает его врасплох, это называется скрытой атакой. Во-первых, бросьте противоположный бросок с помощью **Скрытности** против **Внимательности** вашей цели. Вы получаете модификацию в зависимости от того, как близко вы хотите пойти; *см. таблицу ниже*. Если вы хотите атаковать в ближнем бою, вам обычно нужно перейти в зону поражения вашего врага. Если у вас ничего не получится, ваш оппонент заметит вас на близкой дистанции. Если вам это удастся, вы получите бесплатное действие (*медленное или быстрое, но не оба*), прежде чем вы начнете определять инициативу. Ваша цель не может блокировать скрытую атаку.

Засада: особый вид скрытой атаки - это засада; вы поджидаете своих врагов и атакуете, когда они приближаются. Когда вы попадаете в засаду, вы бросаете **Скрытность** против **Внимательности**, как описано выше, но с модификацией +2 для атакующего. Засады могут проводиться группой и против группы целей. Это следует обычным правилам невидимости - Персонаж с наименьшей **скрытностью** против цели с наивысшей **Внимательностью**.

Дистанция	**Модификация**
Рядом	-2
Короткая	-1
Средняя	0

Длинная	+1
Огромная	+2

СОЦИАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ

Иногда вы можете заставить вещи идти своим путем, не прибегая к насилию. Вместо этого вы обманываете или убеждаете своих противников, не вытаскивая оружие. Это может быть даже возможно в разгар боя, если ГМ считает это правдоподобным. Для ненасильственных конфликтов вы используете умение **манипулировать**.

То, что вы спрашиваете у своего оппонента или что вы хотите, чтобы они делали, должно быть в пределах разумного - ни один NPC не согласится что-либо делать или действовать полностью против своих собственных интересов, независимо от того, насколько хорош ваш бросок.

РАЗРЕШАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ

Когда вы пытаетесь убедить или обмануть кого-то, сделайте противоположный бросок **Манипулирования** против **Чувства Эмоций** вашего противника. Это считается медленным действием для вас. Если вы успешно убедите своего оппонента, он должен либо делать то, что вы хотите, либо немедленно усугубить конфликт и атаковать вас с помощью физического насилия.

Даже если ваш оппонент решит делать то, что вы хотите, он все равно может потребовать что-то взамен. ГМ решает, что это влечет за собой, но это должно быть достаточно разумно, чтобы вы могли удовлетворить эти требования. Вы должны принять соглашение или нет.

ПЕРЕГОВОРНАЯ ПОЗИЦИЯ

На ваши шансы убедить кого-либо успешно влияет ваша переговорная позиция, которая определяется ГМ.

Каждый из следующих факторов изменяет ваш бросок на +1:

- У вас есть больше людей на вашей стороне.
- То, что вы просите, ничего не стоит вашему противнику.
- Ваш противник получил повреждение любого атрибута.
- Вы помогли своему противнику ранее.
- Вы очень хорошо представляете свое дело (определяется ГМ).

Каждый из следующих факторов изменяет ваш бросок на -1.

- У вашего оппонента больше людей на их стороне.
- Вы просите что-то ценное или опасное.
- Ваш оппонент ничего не выиграет, помогая вам.
- У вас проблемы с пониманием друг друга.
- Вы не в той же зоне.

Манипулировать группой

Когда вы хотите манипулировать всей группой, вы обычно обращаетесь к ее руководителю или представителю. Помните, что ваш бросок изменяется на –1, если у вашего оппонента на стороне больше людей. Если вы достигаете соглашения с лидером, остальная часть группы обычно следует. Если нет данного лидера, это сложнее - каждый противник действует индивидуально.

РАССТОЯНИЕ

Чтобы манипулировать кем-то, вы обычно должны находиться в одной зоне, но иногда это может быть сделано на больших расстояниях или по радио. Мастер изменяет ваш бросок отрицательно, если считает, что диапазон ухудшает вашу позицию на переговорах.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Когда вы атакуете кого-то кулаками или оружием ближнего боя, вы используете умение **Ближний бой**. Бой обычно происходит на расстоянии поражения от вашей цели. Вы можете сражаться без оружия или использовать оружие, которое дает вам бонус к экипировке. Вытащить оружие ближнего боя из ножен - быстрое действие.

Чтобы атаковать противника в ближнем бою, нужно стоять на ногах. Если вы лежите, вы должны провести быстрое действие, чтобы встать, прежде чем вы сможете атаковать. Пока вы лежите, враги получают модификацию +2 на все атаки ближнего боя против вас.

РЕЗУЛЬТАТ

Если ваш бросок боя успешен, ваша атака попадает, и вы наносите урон силе цели, равной урону оружия. Урон может быть уменьшен броней.

Трюки: для каждого дополнительного успеха, который вы бросаете, выберите один из этих трюков:

- Вы ослабляете своего врага. Он получает единицу урона по ловкости. Вы можете выбрать этот трюк несколько раз, если у вас несколько дополнительных успехов.
- Вы перехитрите своего врага и можете обменивать с ним очки инициативы, вступая в ход на следующем ходу. Вы не можете вернуться к своей предыдущей инициативе.
- Вы выбиваете оружие из рук противника. Во время боя, поднятие упавшего объекта считается быстрым действием.
- Ваш противник падает на землю.
- Вы берете своего противника в захват.

БЛОК

Если на вас напали в ближнем бою, вы можете заблокировать атаку, чтобы избежать удара. Блок - это быстрое действие. Вы должны объявить, что собираетесь блокировать, прежде чем атакующий бросит свой удар. Для каждого удачного броска выберите эффект ниже:

- Вы удаляете один из успехов врага. Если они не увенчались успехом, атака не удалась. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- Вы выполняете контратаку, нанося атакующему урон, равный урону вашего оружия. Вы не можете потратить дополнительные успехи, чтобы увеличить урон вашей контратаки.
- Вы разоружаете своего врага.

Быстрое действие: Блок - это реакция, которая нарушает обычный порядок инициативы в Раунде. Тем не менее, он засчитывается против ваших двух доступных действий в раунде (одно медленное и одно быстрое). Каждый раз, когда вы блокируете, вы теряете одно действие позже в Раунде, и если вы уже использовали оба своих действия, вы не можете блокировать. Когда вам пора действовать, возможно, было бы разумно сохранить ваши быстрые действия, если вы боитесь, что на вас могут напасть позже в Раунде.

Блокирование безоружного: если вы безоружны, вы можете блокировать безоружные атаки только от других людей. Чтобы заблокировать вооруженную рукопашную атаку или атаку животного или зверя какого-либо типа, вам нужно использовать какое-то крепкое оружие или инструмент.

БОРЬБА

Если вы хватаете своего противника в ближнем бою (*см. Выше*), вы и ваш противник падаете на землю. Противник бросает любое оружие, которое держал, и не может двигаться. Единственное действие, которое он может выполнить, - это попытка вырваться на свободу - медленное действие, которое завершается успехом, если противник выигрывает бросок **Ближнего боя** против вас. Пока вы боретесь, единственное действие, которое вы можете выполнить (*кроме освобождения вашего оппонента*), это атака захватом. Это работает как обычная атака без оружия, но это быстрое действие и не может быть заблокировано.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Если у вас есть активный враг на расстоянии поражения, вы должны сделать бросок перемещения, чтобы отойти от него на короткое расстояние. Если вы терпите неудачу, вы все равно двигаетесь, но ваш враг получает бесплатную атаку ближнего боя против вас. Свободная атака не засчитывается за их действия в Раунде, и вы не можете ее заблокировать.

Дальний бой

Когда вы стреляете в кого-то на расстоянии, бросайте **Стрельбу**. Вам также нужно оружие дальнего боя, даже если его просто бросить. Выхватить оружие - это быстрое действие, а выстрелить - медленное.

Прицеливание: если вы потратите время на прицеливание, прежде чем нажать на курок, вы получите +2 к броску атаки. Прицеливание является быстрым действием. Если вы делаете что-то еще, кроме как стреляете из своего оружия после того, как прицелились, или если вы получаете урон, вы теряете эффект прицеливания и вам нужно провести еще одно быстрое действие, чтобы прицелиться снова.

Дальность: в таблицах оружия указана дальность каждого оружия, т.е. Максимальная категория дальности, на которой оружие может быть использовано. Чем дальше ваша цель, тем сложнее попасть. На средней дистанции вы получаете модификацию -1, а на большом расстоянии вы получаете -2. На дистанции Рядом вы получаете -3, потому что в противника, который находится близко, трудно прицелиться. Вы не получите этот штраф, если будете стрелять по лежащему или схваченному врагу - вместо этого вы получите модификацию +3.

Размер цели: стрельба по большой цели, такой как транспортное средство, дает +2 модификацию атаки. Стрельба по маленькому предмету дает модификацию -2.

Модификации дальней атаки

Фактор	**Модификация**
Прицельный выстрел	+2
Цель рядом	-3\+3
Короткая дистанция	0
Дальняя дистанция	-1
Огромная дистанция	-3
Большая цель	+2
Маленькая цель	-2
Тусклое освещение	-1
Темнота	-2

Для каждого дополнительного успеха, который вы получили, выберите один из этих трюков:

- Вы наносите дополнительную единицу урона. Вы можете выбрать этот трюк несколько раз.
- Вы прижали своих врагов. Вы можете выбрать этот трюк несколько раз.
- Вы получаете возможность обменять свой счет инициативы со своим врагом, вступая в ход. Вы не можете вернуться к своей предыдущей инициативе.
- Ваша цель роняет оружие или другой ручной предмет.
- Ваш противник падает на землю.

Огнестрельное оружие и боеприпасы

С боеприпасами к огнестрельному оружию можно обращаться по-разному, в зависимости от технологического уровня настройки игры и уровня сложности, который вы хотите в своей игре. Вы можете посчитать отдельные маркеры, если хотите, сгруппировать их в «обоймы», состоящие из нескольких пуль, или использовать более абстрактную систему. Простое одноразовое оружие необходимо перезаряжать после каждого выстрела. **Перезарядка огнестрельного оружия - медленное действие.**

ЛУКИ И ПРАЩА

Луки и пращи не могут быть «*перезаряжены*» как таковые - вместо этого вам нужно провести быстрое действие, чтобы подготовить оружие, взмахнув стрелой или поместив камень в петлю. После того, как вы подготовили свое оружие, вы не можете делать ничего, кроме стрельбы или прицеливания - если вы делаете что-то еще, вы должны подготовить оружие снова, прежде чем сможете стрелять. Арбалеты не должны быть подготовлены таким образом. Их можно нести заряженными как огнестрельное оружие, а заряжать его - медленное действие.

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ

Некоторые виды оружия способны на автоматический огонь. Правила, которые нужно использовать для этого, или даже то, нужно ли вообще иметь конкретные правила для этого, во многом зависят от того, какой механизм переброса вы используете, и от уровня сложности, который вы хотите использовать в своей игре Year Zero Engine. В конце этого документа можно узнать, как реализован автоматический огонь в играх Coriolis и Alien.

ОЖИДАНИЕ АТАКИ(Overwatch)

В качестве быстрого действия вы можете занять позицию наблюдателя в указанном направлении, если у вас есть оружие дальнего боя и нет врагов в радиусе поражения. Это означает, что вы целитесь в указанном направлении и готовы стрелять. Между временем, когда вы принимаете позицию наблюдателя, и временем, которое вы будете действовать в следующем раунде, вы можете стрелять из своего оружия по цели в выбранном направлении.

Вы можете стрелять в любой момент в порядке хода, и ваш выстрел разрешается перед всеми другими действиями - даже если они уже объявлены. Например, если противник в направлении, к которому вы стремитесь, заявляет, что он хочет стрелять из оружия, вы можете стрелять первым. Противнику не разрешается менять свои планы после вашей атаки.

Стрельба в положении наблюдателя считается нормальной атакой (*медленное действие*). Следовательно, вы должны сохранить медленное действие в раунде для любой атаки, которую вы хотите совершить.

Если и вы, и противник заняли позиции наблюдателя друг против друга, и оба решили стрелять друг против друга, то бросок броска противника определяет, какая атака идет первой. Этот бросок не считается действием для вас обоих.

Потеря Наблюдения: Вы сохраняете свое положение Ожидания атаки, пока вы ничего не делаете, кроме как стреляете в выбранном направлении. Если вы выполните какое-либо другое действие, позиция наблюдателя будет потеряна. Это также немедленно отменяется, если происходит следующее:

- Вы атакованы в ближнем бою.
- Вы получаете урон любого рода.

ОРУЖИЕ

Использование оружия значительно повысит вашу эффективность в бою. В таблице ниже описано несколько типичных видов оружия различного типа. Какое оружие нужно включить в игру, зависит от настроек игры. Особенности, используемые в таблицах оружия, описаны ниже.

Хват указывает, нужна ли вам одна или две руки для владения оружием. Двуручное оружие нельзя комбинировать со щитом, а некоторые критические травмы будут запрещать использование двуручного оружия.

Бонус показывает, сколько кубиков снаряжения вы можете бросить при использовании оружия.

Урон показывает ваш базовый рейтинг урона, то есть, сколько пунктов урона Силе получит ваш противник, если ваша атака успешна. Если вы бросаете дополнительные успехи, вы можете нанести дополнительный урон.

Дальность указывает максимальную категорию дальности, при которой оружие может быть использовано.

Вес указывает, сколько типичных предметов оружие считает, как в списке инвентаря.

Оружие	Хват	Бонус	Урон	Дальность	Вес
Безоружный			1	Рядом	
Инструмент	1	+1	1	Рядом	1
Нож	1	+1	2	Рядом	1\2
Дубинка	1	+2	1	Рядом	1
Меч	1	+2	2	Рядом	1
Боевой топор	1	+2	3	Рядом	2
Копье	2	+1	2	Короткая	1
Камень	1		1	Средняя	1\4
Праща	1	+1	1	Средняя	1\2
Лук	2	+1	1	Дальняя	1
Пистолет	1	+2	2	Средняя	1\2
Винтовка	2	+2	2	Дальняя	1

КРИТИЧЕСКИЙ УРОН

В некоторых играх Year Zero Engine оружие также имеет рейтинг критического урона. Если вы наносите урон, равный или превышающий рейтинг критического урона за одну атаку, вы немедленно наносите критическую травму цели, даже если она не повреждена уроном.

УРОН

Игры Year Zero Engine могут быть смертельными. Урон может быть в разных формах и уменьшает один из четырех ваших атрибутов:

Урон силе: кровоточащие раны, переломы и боль. Это тип повреждения по умолчанию. Если тип урона не указан, это всегда урон Силе.

Урон ловкости: физическая усталость и истощение.

Урон смекалке: страх, паника, растерянность, неправильное суждение.

Урон эмпатии: цинизм, недоверие, черствость.

Вы можете понести урон разными способами. Вот два наиболее распространенных:

- Единица на на базовом кубике, когда вы перебрасываете результат. Вы получаете один пункт повреждения атрибута, используемого для броска.
- От атак. Всякий раз, когда кто-то успешно атакует вас в ближнем бою или с оружием дальнего боя, вы получаете урон Силе, равный рейтингу урона оружия, плюс урон за любые дополнительные броски на успех.

Изначально, в Year Zero Engine в таких играх как Mutant и Forbidden Lands ваш персонаж получает урон уменьшая один из атрибутов(сила, ловкость при физических повреждениях, Смекалку и эмпатию при ментальных).

Однако существуют и **другие способы** отобразить физической или ментальное здоровье персонажа.

Здоровье

Начальный запас пунктов здоровья: ты начинаешь игру с запасом пунктов здоровья, равным сумме показателей телосложения и ловкости твоего персонажа. Некоторые таланты могут влиять на этот запас.
Участвуя в сражении, твой персонаж всегда рискует пострадать. Будь то физическое истощение, кровоточащие раны или сломанные кости, все эти повреждения называются уроном. Количество урона, которое ты способен вынести, определяется твоим запасом пунктов здоровья.
Отдыхая, ты каждый час восстанавливаешь по 1 пункту здоровья вплоть до полного исцеления. Однако травмы могут донимать персонажа ещё долгое время, даже если его запас пунктов здоровья полностью восстановился.

Рассудок

Начальный запас пунктов рассудка: ты начинаешь игру с запасом пунктов рассудка, равным сумме показателей смекалки и эмпатии твоего персонажа.
Если тебя атакуют в сражении или если кто-нибудь оказывает на тебя психическое давление при помощи влияния, ты можешь получить несколько пунктов стресса, которые уменьшают запас имеющихся у тебя пунктов рассудка
Если текущий запас пунктов рассудка твоего персонажа падает до нуля, с героем случается нервный срыв, и несчастный замыкается в себе, оставаясь наедине со своими страхами и тревогами. Персонаж апатично выполняет полученные приказы, но не может делать ничего, что требует проверок.

ВНИМАНИЕ: Если вы используете систему здоровья и рассудка, считайте что урон, поражающий определенные атрибуты в базовых правилах Year Zero Engine теперь поражает Здоровье(Сила и Ловкость) и Рассудок(Смекалка и Эмпатия)

БРОНЯ

Нося доспехи, вы можете защитить свое тело от повреждения Силой. Броня не обеспечивает защиту от других видов урона или от урона, который вы наносите себе, когда нажимаете бросок.
Эффект брони определяется ее рейтингом брони. Когда вы получаете урон от физической атаки, вы бросаете количество кубиков снастей, равное рейтингу брони. Каждый удачный бросок уменьшает урон на единицу. Этот бросок не считается действием и не может быть выдвинут.
Если какой-либо урон проникает в вашу броню, его рейтинг брони уменьшается - каждое повреждение снижает рейтинг брони на единицу. Броню можно починить, используя умение **Ремесло**. *Примеры брони:*

Броня	Рейтинг брони
Легкая кожаная броня	2
Тяжелая кожаная броня	3
Кольчуга	4
Латы	6
Экзоскелет	8
Боевой экзоскелет	10

Щит	Рейтинг брони
Малый щит	1
Щит	2
Башенный щит	3

УКРЫТИЕ

Когда враги стреляют в вас, спрятаться за укрытием - желательно чем-то твердым - может спасти вашу жизнь. Укрытие в зоне, в которой вы находитесь, считается быстрым действием. Укрытие имеет рейтинг брони и работает точно так же, как броня - **но только против дальних атак**. Укрытие можно комбинировать с броней.

Укрытие	**Броня**
Мебель	3
Деревянная дверь	4
Ствол дерева	5
Деревянная стена	6
Каменная стена	8

Ранение

Когда уровень атрибута достигает нуля, вы ранены. Это означает, что вы тем или иным образом выведены из строя. Что именно означает быть разбитым, зависит от того, какой атрибут был исчерпан:

Сила: вы в нокауте. Бросок для физической критической травмы. Если вы не мертвы, вы можете только ползти и бормотать сквозь боль. Вы не можете выполнять какие-либо другие действия и не можете использовать любые навыки.

Ловкость: вы падаете от истощения. Вы можете только ползать и хрипеть. Вы не можете выполнять какие-либо другие действия и не можете использовать любые навыки.

Смекалка: вы парализованы страхом и растерянностью. Бросок для критического урона из таблицы психических трав. Если вы остаетесь в сознании, вы можете бежать в безопасное место, но вы не можете выполнять какие-либо другие действия и не можете бросать какие-либо навыки.

Эмпатия: Вы впадаете в отчаяние или жалость к себе. Вы должны либо взорваться в сильной вспышке, ударить и разбить все вокруг вас, или уйти от всех вокруг вас. В любом случае вы не будете общаться, пока не восстановите эмпатию.

БОЛЬШЕ УРОНА

Вы не можете опускаться ниже нуля в любом атрибуте, если вы будете получать дальнейший урон от Силы или Смекалкаа во время травмы, вы получите еще одну критическую травму.

COUP DE GRACE

Противник, потерявший всю Силу или Ловкость, беззащитен. Если это разумное существо, и вы хотите убить его, вы должны провалить бросок Эмпатии (бросьте только атрибут). Даже если бросок проваливается, вы страдаете от Эмпатии на одно очко - хладнокровное убийство не так легко, как вы думаете. Некоторые таланты могут позволить вам убивать беззащитных врагов без этих негативных эффектов.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Пока вы не ранены, вы восстанавливаете один уровень атрибута за ход (*5–10 минут*)отдыха, при условии, что вы не страдаете от каких-либо условий, которые блокируют восстановление. Если у вас есть несколько поврежденных атрибутов, вы решаете порядок их исцеления. Использование навыка исцеления на вас не имеет никакого эффекта, если вы не ранены.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В СТРОЙ

Если вы ранены, самый быстрый способ выздоровления - это если кто-то в той же зоне будет лечить вас успешным броском **лечения**. Вы немедленно восстанавливаете количество очков в атрибуте, равное количеству успехов. Дальнейшие броски исцеления не имеют никакого эффекта, и один и тот же человек может попробовать только один раз. Если никто не помогает вам в течение одного хода, вы все равно восстанавливаетесь и получаете одно очко в соответствующем балле атрибута. После того, как вы больше не ранены, вы восстанавливаете оставшиеся потерянные атрибуты как обычно (*см. Выше*). Тем не менее, критические травмы могут по-прежнему повлиять на вас после восстановления всех ваших качеств.

Критические травмы: если ваша сила ранена, и вы получили критическую травму, существует риск того, что вы умрете, если вы не лечитесь вовремя. Читайте ниже.

Раненые NPCS

NPC могут быть травмированы так же, как и персонажи. NPC может лечить персонажа и наоборот. Однако кубики обычно не бросаются, когда NPC лечит другого NPC - вместо этого, GM решает, что произойдет. Мастер также может решить, что незначительный NPC, чья Сила травмирована, просто умирает.

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

Быть разбитым всегда плохо и особенно опасно - это может вызвать долгосрочные последствия и даже стоить вам жизни. Таблицы критических повреждений приведены ниже. Бросьте D66, чтобы выбрать тип урона, который вы получили: физический или психический.

СМЕРТЬ

Если вы получили критическую травму, указанную как смертельную, вы должны сделать бросок смерти, когда истекает указанное время. «**Бросок смерти**» - это бросок на **Выносливость**, в котором используется ваш полный показатель силы, измененный числом в столбце «Смертельн.». Вы не можете перебрасывать кубики. Если Бросок Смерти потерпит неудачу, вы умрете. Если нет, вы выживаете, но вы должны сделать еще один бросок смерти, когда прошло столько же времени.

Ранен: Если вы ранены и получили смертельную критическую травму (*или несколько*), необходимы два отдельных броска на **лечение**: один, чтобы вернуть вас на ноги, и другой, чтобы спасти вашу жизнь. Эти два броска могут быть сделаны в любом порядке, который вы предпочитаете.

Мгновенная смерть: обратите внимание, что есть небольшое количество критических травм, которые убивают вас. Если вы катите один из них, это все. Время создать нового персонажа.

ИСЦЕЛЕНИЕ

Каждая критическая травма имеет определенный эффект, который вы испытываете в течение указанного времени заживления - измеряется в днях.

Уход. Если кому-то удается излечить вас во время лечения критической травмы, оставшееся время лечения уменьшается вдвое. Любой более ранний бросок, чтобы спасти вашу жизнь, не учитывается - новый бросок необходим, чтобы сократить время лечения.

Атрибутивные очки: обратите внимание, что вы можете восстановить все потерянные атрибутивные очки, но по-прежнему страдают от последствий критической травмы.

НЕТИПИЧНЫЙ УЩЕРБ

Для некоторых особых типов физического урона - например, от *огня, холода, голода* и т. Д. - таблица критического урона не используется. Вместо этого последствия повреждения этими формами повреждения описаны в соответствующем разделе правил ниже.

Есть один случай, когда вы не рискуете получить серьезную травму, когда ранены: при перебросе и выпадении единиц на кубиках. Это очень редко, но это может случиться. Это означает, что вы никогда не сможете убить себя, сделав переброс.

ФИЗИЧЕСКИЕ КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

D66	Травма	Смертельн.	Время	Эффект	Лечение
11	Сбитое дыхание	Нет	–	Нет	–
12	Оглушение	Нет	–	Нет	–
13	Сильная боль	Нет	–	Нет	–
14	Растяжение лодыжки	Нет	–	Движение –2 невозможность бега до лечения	–
15	Кровь в глазах	Нет	–	Внимательность и стрельба–2	–
16	Ушиб	Нет	–	Движение –2.	D6
21	Повреждение уха	Нет	–	Внимательность –2.	D6
22	Сломанные пальцы	Нет	–	Бег - медленное действие	D6
23	Сломанная рука	Нет	–	Невозможность действовать одной рукой	D6
24	Выбитые зубы	Нет	–	манипуляция –2.	D6
25	Пронзенное бедро	Нет	–	Бег - медленное действие	2D6
26	Рассечение плеча	Нет	–	Невозможность действовать одной рукой	D6
31	Сломанный нос	Нет	–	Манипуляция и внимательность -1	D6
32	Удар в промежность	Нет	–	1 урона за каждое движение и ближний бой	D6
33	Сломанные ребра	Нет	–	Движение и бл. бой –2.	2D6
34	Выколотый глаз	Нет	–	Стрельба и Внимательность –2.	2D6
35	Сломанное колено	Нет	–	Передвижение только ползком	2D6
36	Сломанная рука	Нет	–	Невозможность действовать одной рукой	2D6
41	Сломанная нога	Нет	–	Передвижение только ползком	2D6

42	Раздробленная стопа	Нет	–	Передвижение только ползком	3D6
43	Раздробленный локоть	Нет	–	Невозможность действовать одной рукой	3D6
44	Пробитое легкое	Да	День	Выносливость и движение -2	D6
45	Повреждение кишечника	Да	Сдвиг	1 урона за каждое движение и ближний бой	D6
46	Разрыв кишечника	Да	Сдвиг	Яд 6.	2D6
51	Разрыв почки	Да	День	Движение –2. Передвижение только ползком	2D6
52	Разрыв артерии на руке	Да –1	Ход	Невозможность действовать одной рукой	D6
53	Разрыв артерии на ноге	Да –1	Ход	Бег - медленное действие	D6
54	Оторванная рука	Да –1	Сдвиг	Невозможность действовать одной рукой	Навсегда
55	Оторванная нога	Да –1	Сдвиг	Передвижение только ползком	Навсегда
56	Сломанный позвоночник	Нет	–	Паралич. При отсутствии лечения в отведенное время - эффект перманентный	3D6
61	Разрыв яремной вены	Да –1	Раунд	Выносливость -1	2D6
62	Разрыв аорты	Да –2	Раунд	Выносливость -2	3D6
63	Перелом лицевой кости	Да	Раунд	Персонаж теряет сознание на d6 часов; -2 при проверках манипуляции.	3D6
64	Сломанный череп	Да	–	Твоя история закончилась	–
65	Пронзенная голова	Да	–	Мгновенная смерть	–
66	Пронзенное сердце	Да	–	Ты мертв	–

МЕНТАЛЬНЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

D66	Травма	Эффекты	Лечение
11–16	Дрожь	–1 на все броски Ловкости	D6
21	Седые волосы	Нет	Навсегда
22–24	Тревога	-1 ко всем броскам смекалки	D6
25–31	Помрачение	-1 ко всем броскам эмпатии	D6
32–35	Кошмары	Бросок чувства эмоций каждый раз во время сна. Провал - отдых отсуствует.	D6
36–41	Ночной житель	Можно спать только днем	2D6
42–43	Фобия	Тебя крайне напугало то, что нанесло тебе эту травму. 1 урона эмпатии когда находишься вблизи этого.	2D6
44–45	Алкоголизм	Каждый день ты пьешь и получаешь 1 урон Ловкости	3D6
46–51	Клаустрофобия	Каждый ход находясь в замкнутом пространстве ты получаешь 1 урона смекалке	2D6
52	Фантазер	Ты не можешь остановиться лгать	2D6
53–54	Паранойя	Ты параноишь от всего	2D6
55	Заблуждение	Ты уверен в чем-то, что не является правдой.	3D6
56	Галлюцинации	Каждый сдвиг делай броски Чувства эмоций. При провале ты страдаешь от жутких галлюцинаций.	3D6
61–62	Раздвоение личности	Твоя личность разделяется. Эффект обсуждается с ГМ-ом и должен быть отыгран.	Навсегда
63	Амнезия	Ты теряешь память и никого не узнаешь. Эффект должен быть отыгран.	D6
64–65	Кататония	Вы впадаете в транс и не реагируете на внешние раздражители	D6
66	Сердечный приступ	Твой персонаж умирает.	–

СОСТОЯНИЯ

В Year Zero Engine существует четыре условия, от которых может страдать ваш персонаж: голод, обезвоживание, истощение и заморозка. Это может привести к повреждению и блокировать восстановление. Отметьте условия в соответствующих флажках на вашем листе персонажа.

Голод

Вы должны съедать порцию еды, по крайней мере, один раз в день, вызывая запас еды. После дня без еды вы становитесь голодными. Это имеет несколько эффектов:

- Вы не можете восстановить Силу в любом случае. Вы можете восстановить другие атрибуты.
- Вы получаете одно очко урона от Силы в неделю. Если ваша Сила ранена во время голода, вы умрете через неделю без еды.

Как только вы поели, вы больше не голодаете, и вы можете восстановить Силу как обычно.

Обезвоживание

Вы должны выпивать порцию воды, по крайней мере, один раз в день. После дня без воды вы обезвожены. Это имеет несколько эффектов:

- Вы не можете восстановить любые атрибуты. Если вы ранены, вам нужно пить воду, чтобы вернуться снова.
- Вы получаете один урон Силы и Ловкости каждый день. Если ваша Сила или Ловкость сломаны во время Обезвоживания, вы умрете через день без воды.

Как только вы пьете, вы больше не обезвожены, и вы можете восстановить свои атрибуты в обычном режиме.

Истощение

Вам нужно спать не менее одной смены каждый день. После одного дня без сна вы становитесь измученными. Это имеет несколько эффектов:

- Вы не можете восстановить Смекалка. Если ваш Смекалка ранен, а вы истощены, вы должны спать хотя бы одну смену, чтобы вернуться снова.
- Вы получаете одно очко урона Смекалке каждый день. Если этот урон разрушает ваши умственные способности, вы падаете и спите хотя бы один Сдвиг. Вы не страдаете критической травмой.

Как только вы проспали хотя бы Сдвиг, вы больше не истощены и можете нормально восстанавливать способности.

Обморожение

В окружении без достаточного количества одежды или укрытия вы становитесь замерзшими. Это имеет несколько эффектов:

- Вы не можете восстановить силу или остроумие. Если вы сломаны во время замораживания, вы должны сделать бросок смерти в следующий раз, когда вам понадобится бросить на холод.
- Вы должны делать броски на выносливость через равные промежутки времени. Чем холоднее, тем чаще нужно катиться. Если выше замерзания, достаточно одного раза в день. При минусовых температурах, бросайте один раз за смену, а при сильном холоде бросать нужно каждый ход. Если вы терпите неудачу, вы получаете одно очко урона и Силы, и Смекалке- поскольку холод проникает в ваше тело и заставляет кровь замедляться к вашему мозгу. Вы можете даже галлюцинировать, заставляя вас действовать нерационально - детали должны решать ГМ. Некоторые говорят, что когда вы близки к замерзанию до смерти, вы чувствуете сильное жжение, которое может заставить вас порвать одежду.

После того, как вы снова согрелись, хотя бы у костра, вы больше не замерзаете и можете восстанавливать силу и умения в обычном режиме.

Огонь

Огонь измеряется в интенсивности. Типичный огонь имеет **Интенсивность 8**. При воздействии огня бросьте количество базовых кубиков, равное интенсивности. За каждый полученный успех вы получаете одно очко урона. Броня может защитить.

Если вы получаете урон, вы загораетесь, продолжаете гореть и подвергаетесь очередной атаке в начале каждого нового раунда. Интенсивность увеличивается на единицу каждый раунд. Как

только огненная атака не наносит урона, огонь гаснет сам по себе. Вы или ваш друг на дистанции Помолвки можете потушить огонь успешным броском Движения (медленное действие).
Если вы разбиты огненным уроном или понесли огненный урон, когда уже разбиты, вы должны делать бросок смерти каждый раунд, пока не умрете или не будете спасены броском исцеления.

ВЗРЫВЫ

Взрывы измеряются Силой Взрыва. Для каждого человека на Ближнем расстоянии от взрыва, когда происходит детонация, бросьте количество Базовых Костей, равное Силе Взрыва. За каждый полученный успех жертва получает одно очко урона. Жертвы, находящиеся на расстоянии поражения от взрыва, получают один дополнительный пункт урона.

Радиус действия: мощные заряды с Силой Взрыва 7 и более могут нанести вред людям даже на средней дистанции. Затем сила взрыва уменьшается на 6. Если в Средней зоне действия взрыва много людей, ГМ может упростить процесс, выполнив один раз и применив результат ко всем жертвам.

ПАДЕНИЕ

Падение на твердую поверхность автоматически наносит вам урон, равный высоте падения (*в метрах*), деленной на 2, округляя все дроби вниз. В контролируемом прыжке бросьте **Движение** - каждый успешный бросок уменьшает наносимый урон на единицу. Броня также может защитить вас от повреждений при падении, но не в том случае, если она сделана из металла.

УТОПЛЕНИЕ

Предполагается, что все персонажи умеют плавать. Если вы оказались в воде, вам нужно делать бросок на **выносливость** каждый ход, чтобы оставаться на плаву. Если вы носите металлическую броню, вам нужно бросать каждый раунд. Если вы тонете, вам нужно делать и выдерживать бросок каждый раунд, чтобы задержать дыхание. Если вы терпите неудачу, вы начинаете тонуть и терпеть один урон Силы каждый раунд, пока кто-то не спасет вас. Если ты ранен, когда тонешь, ты умрешь после одного хода.

ЯД

Яды измеряются Силой яда. У слабого яда есть сила 3, у сильного яда есть сила 6, а у чрезвычайно сильного яда может быть сила 9 или даже больше. Если вы принимаете яд каким-либо образом, бросьте противоположный бросок против ГМ - он бросает количество базовых костей, равное потенции, а вы бросаете за выносливость. Если яд побеждает, вы страдаете от его полного эффекта. Если вы выигрываете бросок, вы страдаете только от ограниченного эффекта яда.

Смертельный яд

Полный эффект: Вы получаете одно очко урона Силе каждый раунд, пока не будете ранены. Ваша критическая травма считается нетипичной. Если вы вовремя выпьете противоядие, действие яда прекратится.

Ограниченный эффект: вы получаете одно очко урона от Силы.

ПАРАЛИЗУЮЩИЙ ЯД

Полный эффект: вы получаете одно очко урона ловкости каждый раунд, пока не сломаетесь. Если вы вовремя выпьете противоядие, действие яда прекратится.

Ограниченный эффект: вы получаете одно очко урона ловкости.

Усыпляющий яд

Полный эффект: Вы получаете одно очко урона Смекалкау каждый раунд, пока не будете ранены, и в этот момент вы теряете сознание на один Сдвиг. Вы не получите серьезную травму. Если вы вовремя выпьете противоядие, действие яда прекратится.

Ограниченный эффект: вы получаете одно очко урона для Смекалкаа.

Галлюциногенный яд

Полный эффект: Вы получаете одно очко урона Эмпатии каждый раунд, пока не будете ранены. Если вы вовремя выпьете противоядие, действие яда прекратится.

Ограниченный эффект: Вы получаете 1 очко урона Эмпатии.

БОЛЕЗНЬ

Когда вы подвергаетесь опасному заражению или инфекции, вам нужно бросить противоположный бросок на **выносливость** против рейтинга вирулентности заболевания. Это называется списком болезней. Типичная болезнь имеет Вирулентность 3, но есть болезни с гораздо более высоким рейтингом. Если вы проваливаете бросок, вы поддаетесь болезни, что имеет несколько эффектов:

- На следующий день после заражения болезнь прекращается, и в это время вы страдаете от 1 урона силы и ловкости.
- Вы не можете восстановить Силу или Ловкость во время болезни.
- Сделайте еще один бросок болезни один раз в день. Каждый неудачный бросок означает, что вы получаете еще один пункт урона для Силы и Ловкости.
- Если ваша сила сломана во время болезни, вы умрете через день, если до этого не поправитесь.

Как только вы преуспеваете в болезни, вы больше не больны. Прекратите бросать броски по болезни и восстановите свои атрибуты как обычно.

МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ

Если за вами кто-то ухаживает во время болезни, этот человек может вместо вас бросить защиту от болезни. Доктор бросает свое умение **Лечение** против Вирулентности болезни.

СТРАХ

Ужасные переживания, будь то от фантастических существ или мирских ужасов, вызывают то, что называется атаками страха. Атака страхом бросается с несколькими базовыми кубиками. Каждый успешный бросок наносит Смекалке одно очко урона. Все атаки страха имеют ближнюю дистанцию, если не указано иное. Некоторые атаки страха направлены на одну жертву, в то время как другие затрагивают всех в пределах досягаемости.

ТЕМНОТА

Когда вы находитесь в полной темноте и вам не хватает ночного видения, у вас нет выбора, кроме как почувствовать свой путь вперед\назад. Для бега в полной темноте требуется успешный бросок Движения, и вы обычно получаете одно очко урона, если провалили этот бросок.

Вы можете атаковать вовлеченных противников, как правило, в темноте, но сначала вы должны успешно разведать разведку, чтобы иметь возможность атаковать их. Это действие не требует времени в бою - вы можете разведать, а затем атаковать прямо в том же раунде.

Вы не можете стрелять по целям на Среднем или большем расстоянии в полной темноте. Вы можете стрелять по противникам с помолвки или с близкого расстояния, но только если вы делаете бросок разведчика первым. Все атаки в темноте изменяются на −2.

ЕЗДОВОЕ ЖИВОТНОЕ

Лошадь или другое животное для верховой езды может быть полезным активом. Животное может нести снаряжение для вас, и вы можете воспользоваться седлом во время боя.

Движение: верховые животные позволяют вам перемещаться по полю битвы быстрее, чем если вы пешком. У каждого животного есть Скорость Движения. Это определяет, сколько зон животное может перемещать с быстрым действием. Гуманоиды имеют Скорость передвижения 1, а большинство верховых животных имеют Скорость передвижения 2.

Скакуны обычно вообще не могут перемещаться в тесные зоны. В захламленных зонах скорость их передвижения считается равной 1.

Движение: когда вы верхом на лошади и делаете бросок Движения, используйте ловкость животного вместо своей.

Ближний бой: Вы можете сражаться верхом, но только с помощью одноручного оружия. Противники, атакующие вас, должны решить, атакуют ли они вас или лошадь. Атаки на всадника подвергаются штрафу -1.

Бой в дальнем бою: все дальние атаки верхом подвергаются модификации -2. Противники, стреляющие в вас, должны решить, атакуют ли они вас или лошадь.

Урон: Ваше животное может получить урон, как и вы, в результате атак или переброса бросков, когда вы используете показатель атрибута животного. Животные восстанавливают урон, как персонажи. Животное, у которого Сила уменьшена до нуля, не получает критических повреждений, вместо этого оно считается погибшим. У животных, как правило, нет Смекалки или Эмпатии.

Глава 6: Вариации

В разных играх по Year Zero Engine могут потребоваться различные вариации некоторых правил. Ранее уже немного описывались разные механики перебора, характерные для разных жанров игр, отличные от стандартных. Например такие механики как износ оружия при провалах на усилении броска могут быть от заменены. Также в игру может быть введен классический счетчик здоровья, а оружие может иметь значение критического повреждения, пройдя порог которого при нанесении урона оно сразу же наносит цели физическую травму. Усложнены могут быть и механики травм в зависимости от типа оружия, которым она была нанесена.

ВАРИАНТЫ УСИЛЕНИЯ БРОСКА

Coriolis: Пункты тьмы(приключение нацеленное на историю)

Одной шестёрки на кубиках вполне достаточно, чтобы считать заявленное действие удавшимся — это так называемый условный успех. Если шестёрок три или больше, ты добиваешься безусловного успеха, эффект которого напрямую зависит от навыка, применявшегося при проверке (смотри описание навыков ниже). Дополнительные эффекты: используя некоторые навыки (например, **стрельбу, ближний бой**), нельзя добиться безусловного успеха. Однако если при проверке одного из этих навыков выпадает больше одной шестёрки, ты получаешь возможность обменять этот «излишек» на различные дополнительные эффекты.

Вселенная всегда стремится к равновесию. Усиливая бросок, будь готов к тому, что рано или поздно тебе придётся за это заплатить. **Каждый раз, как персонажи игроков,перебрасывают кубы, чтобы повторно осуществить проверку, ГМ получает 1 пункт тьмы.** В обмен на эти пункты тьмы ГМ может устраивать игрокам различные неприятности (*список неприятностей см. ниже*). У ведущего в запасе может быть сколько угодно пунктов тьмы. Для их подсчёта удобнее всего пользоваться какими-нибудь небольшими однотипными вещицами вроде фишек, монет и т.п. Неиспользованные пункты тьмы никуда не пропадают, так что в конце игровой встречи необходимо записать, сколько их осталось — с этим запасом ГМ начнет следующую игровую встречу.

ПРИМЕНЕНИЕ ПУНКТОВ ТЬМЫ

Пункты тьмы — это инструмент, при помощи которого ГМ может чинить различные препятствия персонажам игроков и помогать противостоящим им персонажам ведущего. Кроме того, они выступают в роли своеобразного психологического оружия — зрелище постепенно растущей кучки фишек, отмечающих накопленные ведущим пункты тьмы, волей-неволей заставляет игроков нервничать в ожидании неприятностей. **ГМ может применять пункты тьмы в любой момент, и так, как ему заблагорассудится**. Главное — держать ситуацию в напряжении и не давать игрокам слишком уж расслабляться. Вот примеры того, как ГМ может применять накопленные пункты тьмы (*в скобках указана стоимость каждого из вариантов*):

- **Повторная проверка** — ГМ осуществляет повторную проверку навыка одного из персонажей ведущего (1 пункт тьмы).
- **Перехват инициативы** — один из персонажей ведущего в текущем раунде ходит без очереди и вне зависимости от показателя инициативы всех остальных участников сражения (1 пункт тьмы).
- **Пустой магазин** — в оружии, из которого стреляет персонаж, заканчиваются боеприпасы. Атака проходит как обычно, но прежде чем выстрелить из этого оружия вновь, его нужно будет перезарядить (1 пункт тьмы).
- **Осечка** — оружие персонажа игрока заклинивает. Атака тратится впустую, а выстрелить из заклинившего оружия герой сможет только после того, как починит его, успешно пройдя проверку технологии, что требует продолжительного действия (3 пункта тьмы).

- **Ответное действие** — ответные действия в бою обычно являются прерогативой персонажей игроков. Персонаж ведущего может предпринять ответное действие, только если ГМ потратит пункт тьмы (1 пункт тьмы).
- **Пропажа** — персонаж игрока теряет какой-нибудь предмет снаряжения по выбору ведущего (3 пункта тьмы).
- **Подкрепление** — на помощь противнику неожиданно приходит подкрепление. Все детали на усмотрение ведущего (от 1 до 3 пунктов тьмы в зависимости от мощности подкрепления).
- **Невинная жертва** — в самый разгар сражения посторонний человек оказывается в смертельной опасности. Захотят ли игроки его спасать? (2 пункта тьмы.)
- **Личная проблема** — персонажу игрока приходится разбираться с неприятностями, источником которых служит его личная проблема. Все детали на усмотрение ведущего (1 пункт тьмы).
- **Гнев природы** — окружающий мир подкидывает игрокам опасный сюрприз. Это может быть всё что угодно — от обрушения строительных лесов до песчаной бури (от 1 до 3 пунктов тьмы в зависимости от опасности ситуации).
- **Помутнение рассудка** — персонажа игрока внезапно поражает приступ безумия.(1 пункт тьмы).
- **Тёмные силы** — некоторые персонажи ведущего обладают умениями и способностями, для активации которых ГМ должен заплатить цену в пунктах тьмы.

Alien: Пункты Стресса(приключение в жанре ужасов)

Усиление броска создает напряжение до предела и вы рискуете впасть в дикую панику или яростную вспышку гнева. Когда вы перебрасываете кубы, ваш Уровень стресса сразу повышается на единицу. Отметьте это на листе вашего персонажа.
При выполнении бросков навыка, включая немедленный повторный бросок при усилении, добавьте число из стрессовых кубиков в ваш пул кубиков равный вашему текущему уровню стресса. Это означает, что стресс на увеличивает ваши шансы на успех в мастерстве рулоны-это делает вас более чутким и бдительным. Однако, если на одном или нескольких кубиках стресса выпадает единица во время броска навыка, вы рискуете запаниковать.
Броски кубиков немного похожи на игру в блэкджек—это увеличивает ваши шансы на успех, но если вы часто пользуетесь перебросом, вы страдаете от последствий. Эти последствия вызывают панику и потерю контроля над вашим персонажем. Когда вы бросаете стресс-кубики в и получаете одну или несколько единиц, **вы не можете усилить бросок**—вместо этого вы должны немедленно сделать бросок по *таблице паники*. Помимо усиления бросков навыков, другие стрессовые или опасные события могут увеличить ваш уровень стресса, а также вызвать панику.
Например:

- Вы страдаете от одного или нескольких пунктов повреждения.
- Вы лишены сна, еды и воды.
- вы совершаете coup de grâce.
- Ученый в вашей команде провалил бросок исследования.
- Член вашей собственной команды нападает на вас.
- Человек, находящийся поблизости, оказывается предателем.
- Вы сталкиваетесь с определенными существами или местами
- На усмотрение ГМ.

ПАНИЧЕСКИЙ БРОСОК

До тех пор, пока вы держите свой стресс в узде, вы можете использовать это в своих интересах. Но если напряжение становится слишком сильным, ты впадаешь в дикую панику. Вам нужно сделать Панический бросок, когда происходит что-либо из следующего:

- У вас одна или более единиц на кубиках стресса
- Дружественный вам игрок страдает от особого результата на броске паники(см. ниже).
- Вы прижаты дальней атакой.
- Вы получили тяжелую травму.
- Вы были атакованы странным чудовищем, которого до этого не встречали
- На усмотрение ГМ.

Таблица паники

Сделайте бросок D6 и прибавьте к результату ваш актуальный уровень стресса.

Результат	Эффект
1-6	**ДЕРЖИ СЕБЯ В РУКАХ**. Вам удается держать свои нервы в узде. Едва ли.
7	**НЕРВИШКИ ШАЛЯТ**. Ваш уровень стресса, а также уровень стресса всех дружественных персонажей вблизи от вас, увеличивается на единицу.
8	**ДРОЖЬ**. Все броски навыков с использованием ловкости получают -2 до тех пор, пока ваша паника не прекратится
9	**ВАЛИТСЯ ИЗ РУК**. Вы бросаете оружие или другой важный предмет—ГМ решает, какой именно. Ваш уровень стресса увеличивается на единицу.
10	**ЗАМЕРЕТЬ**. Вы обездвижены страхом на один раунд, теряя свое следующее медленное действие. Ваш Уровень стресса, а также уровень стресса всех дружественных персонажей в непосредственной близости от вас, увеличивается на единицу.
11	**В УКРЫТИЕ!**. Вы должны использовать свое следующее действие, чтобы уйти от опасности и найти безопасное место, если это возможно. Вам разрешается сделать бросок отступления, если вблизи есть враги. Ваш уровень стресса снижается на единицу, но уровень стресса всех дружественные персонажей увеличиваются на единицу. После одного раунда вы можете действовать нормально.
12	**КРИК**. Вы кричите во все горло в течение одного раунда, теряя свое следующее медленное действие. Ваш уровень стресса снижается на единицу, но каждый дружественный персонаж, который слышит ваш крик, сразу же делает бросок паники.
13	**БЕГСТВО**. С тебя хватит! Ты должен бежать в безопасное место. Там Вы ни на кого не нападете и не предпримете ничего опасного. Вы не можете делать бросок отступления, если вблизи есть противник, когда вы убегаете. Ваш уровень стресса снижается на единицу, но каждый дружественный персонаж, который вас видит, должен сделать бросок паники.
14	**БЕЗУМИЕ**. Вы должны немедленно напасть на ближайшего человека или существо, дружелюбное или нет. Вы не остановитесь, пока кто-то из вас не будет ранен. Каждый дружественный персонаж, который является свидетелем вашего неистовства, должен сделать бросок паники.
15+	**КАТАТОНИЯ**. Ты падаешь на пол и не можешь ни говорить, ни двигаться, тупо уставившись в небытие.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ПАНИКИ

Некоторые эффекты на таблице панического броска являются немедленными или происходят в конце раунда. Другие остаются в силе,пока не произойдет одно из следующих событий:

- Другой персонаж приходит вам на помощь и выполняет бросок Чувства эмоций. Это считается медленным действием в бою.
- Вы ранены.
- Проходит один ход

Снятие стресса

За каждый полный ход(5-10 минут), потраченный на отдых в безопасной зоне, защищенной от врагов, ваш уровень стресса снижается на один пункт. Вы не можете делать никаких бросков навыков когда отдыхаете, и если ваш отдых прерывается, это не считается. Панический бросок также может уменьшить стресс, как и некоторые лекарства. Некоторые условия, такие как голод или замерзание, могут блокировать вашу возможность снять стресс.

ПОСТОЯННАЯ ПСИХИЧЕСКАЯ ТРАВМА

Если вы получили результат 13 или выше на паническом броске во время игровой сессии, вы должны сделать бросок эмпатии после игры. Делается бросок только атрибута, не используя никаких навыков. Если бросок успешный, у вас развивается психическая травма. Бросьте D6 и посмотрите таблицу ниже.

D6	**Эффект**
1	**Фобия**: вас пугает что-то, связанное с тем, что вызвало у вас испуг. ГМ решает, что это такое. Ваш уровень стресса увеличивается на единицу, когда вы находитесь в непосредственной близости от объекта вашей фобии. Если вы остаетесь вблизи от него на раунд или более, сделайте еще один бросок паники.
2	**Алкоголизм**: Вы должны пить алкоголь каждый сдвиг, или ваш уровень стресса увеличивается на единицу. Вы не можете снять стресс без употребления алкоголя.
3	**Кошмары**: Сделайте бросок Эмпатии во время сна. Если бросок увенчается успехом, вам снится ужасный кошмар и ваш уровень стресса увеличивается на единицу. Вы не можете снять стресс целый день после такого кошмара.
4	**Депрессия**: Вы склонны к эпизодам депрессии и угрюмости. Каждый день делайте бросок Эмпатии—если вы потерпите неудачу, у вас будет плохой день. Ваш уровень стресса увеличивается на единицу, и вы не можете его снять до следующего дня.
5	**Употребление наркотиков**: вы пристрастились к наркоте и должны принимать ее каждый сдвиг, или ваш уровень стресса увеличивается на единицу. Вы не можете снять стресс без употребления выбранного Вами препарата
6	**Амнезия**: ваша память-чистый лист. Вы больше не можете вспомнить, кто вы такой или кто такие другие персонажи. Эффект должен быть отыгран.

ЗДОРОВЬЕ И РАССУДОК

Изначально, в Year Zero Engine в таких играх как Mutant и Forbidden Lands твой персонаж получает урон уменьшая один из атрибутов(сила, ловкость при физических повреждениях, Смекалку и эмпатию при ментальных).
Однако существуют и другие способы отобразить физической или ментальное здоровье персонажа.

Здоровье

Начальный запас пунктов здоровья: ты начинаешь игру с запасом пунктов здоровья, равным сумме показателей телосложения и ловкости твоего персонажа. Некоторые таланты могут влиять на этот запас.
Участвуя в сражении, твой персонаж всегда рискует пострадать. Будь то физическое истощение, кровоточащие раны или сломанные кости, все эти повреждения называются уроном. Количество урона, которое ты способен вынести, определяется твоим запасом пунктов здоровья.
Отдыхая, ты каждый час восстанавливаешь по 1 пункту здоровья вплоть до полного исцеления. Однако травмы могут донимать персонажа ещё долгое время, даже если его запас пунктов здоровья полностью восстановился.

Рассудок

ВНИМАНИЕ: если вы используете систему стресса взятую из Alien, то вы не используете пункты рассудка.

Начальный запас пунктов рассудка: ты начинаешь игру с запасом пунктов рассудка, равным сумме показателей смекалки и эмпатии твоего персонажа.
Если тебя атакуют в сражении или если кто-нибудь оказывает на тебя психическое давление при помощи влияния, ты можешь получить несколько пунктов стресса, которые уменьшают запас имеющихся у тебя пунктов рассудка
Если текущий запас пунктов рассудка твоего персонажа падает до нуля, с героем случается нервный срыв, и несчастный замыкается в себе, оставаясь наедине со своими страхами и тревогами. Персонаж апатично выполняет полученные приказы, но не может делать ничего, что требует проверок.
Самостоятельное восстановление: через d6 часов недееспособный персонаж приходит в себя с 1 пунктом рассудка и начинает постепенно выздоравливать (см. слева). Воодушевление: недееспособному персонажу можно помочь, прибегнув к проверкам **Чувства Эмоций** или **лечения**. Если проверка оказывается успешной, персонаж немедленно восстанавливает число пунктов рассудка, равное количеству выпавших на кубиках шестёрок. Эта проверка считается продолжительным действием, и у каждого, кто хочет воодушевить недееспособного персонажа, только одна попытка.

ОЧКИ ВОЛИ

В некоторых играх Year Zero Engine(см. Forbidden lands) броски провалов(единиц) на "Базовых кубах" также могут иметь положительный эффект - это дает вам силу воли, необходимую для использования особых способностей, таких как мутации, магия и особые таланты.
За каждый провал, который вы бросаете на базовых кубах, при усилении броска, вы получаете единицу силы воли (WP). Очки Силы Воли необходимы для использования ваших особых способностей. Провалы на кубах снаряжения никогда не дают очков Силы Воли.
У мастера обычно есть собственный пул очков силы воли, который можно использовать для всех неигровых персонажей, и он может делать броски, чтобы получить больше WP, как у игроков.

Таланты воли

Некоторые игры(см. Forbidden lands) Year Zero Engine включают особый класс сильных талантов, которые требуют очков воли для использования. Такие таланты обычно зарезервированы для определенных архетипов или классов персонажей.

Магия

Магия встречается в фэнтезийных и космооперных сеттингах, вроде Forbidden Lands или Coriolis. Она может работать различными способами, в зависимости от выбранного типа и дополнительных механик. Обычно, вводится особый навык, отвечающий за использование магических сил. Применение магии либо сопряжено с тратой Очков Воли(Forbidden Lands) или получением Пунктов Тьмы(Coriolis). Маги в таких играх - отдельный архетип с возможностью изучения различных заклинаний, ключевым атрибутом для которых является Смекалка.

Инициатива на кубах

Значение инициативы

Бросьте по кубику за всех участников сражения, как воль- ных, так и невольных. Выпавший на кубике результат — зна- чение инициативы для этого персонажа. Оставьте эти кубики перед собой на столе или запишите куда-нибудь полученное значение. За персонажей ГМ-а кубики бросает сам ГМ. Инициатива определяет очередность хода — чем выше значение инициативы, тем раньше наступает черёд персона- жа совершать свой ход. В случае ничьей определите очерёдность хода случайным образом (бросьте ещё по одному кубику, только на этот раз безо всяких модификаторов — у кого больше, тот и ходит раньше). После того как все участники сражения сделают свои ходы, раунд сражения завершается, и начинается следующий. Обратите внимание, что осуществлять проверку инициативы нужно только в начале первого раунда, и если её значение не меняется в результате тех или иных внешних факторов, оно остаётся прежним до конца сражения.

Группы персонажей

Если в сражении участвует группа персонажей ведущего, обладающих одинаковыми параметрами, можно осуществить одну общую для них проверку инициативы. Это позволит определить очерёдность хода сразу всей группы и при этом сэкономить массу времени. Конечно, ведущий волен самостоятельно определять, кто из участников этой группы ходит первым, а внешние факторы, влияющие на инициативу отдельных персонажей, действуют в индивидуальном порядке, а не на всю группу разом.

Повышение инициативы

Проверка инициативы осуществляется только один раз, однако возможность повысить выпавшее значение у тебя всё-таки есть:

- Внезапная атака даёт +2 к значению твоей инициативы, но только в первом раунде сражения.
- Достоинство опытный воин при проверке инициативы позволяет бросить два кубика и выбрать тот, на котором выпал лучший результат.
- Предприняв соответствующее действие, ты можешь переместиться на более выгодную позицию и тем самым повысить значение своей инициативы. Новое значение вступит в силу в начале следующего раунда и, если на него не повлияют другие внешние факторы, сохранится до конца сражения.
- Значение инициативы может подняться благодаря особен- но хорошему результату при проверке подходящего навы- ка, аналогично пункту выше.
- Некоторые виды оружия могут повысить значение вашей инициативы на один раунд. Воспользовавшись этим преимуществом, вы обязаны атаковать оружием, которое его обеспечивает. Если Вы не можете этого сделать, вы пропускаете ход, не предпринимая вообще никаких действий.

Оружие

Особенности оружия

Во многих играх по Year Zero Engine разное оружие имеет свои особенности. Это может отражать как наносимые им повреждения, так и размер самого оружия.

Вот несколько примеров:

- **Пробитие брони** - для того, чтобы заблокировать 1 урон от этого оружия, броня цели должна получить 2 шестерки на броске защиты брони.
- **Противотанковое** - +2 при стрельбе по бронированным машинам и крупным механизмам

- **Огонь** - поражает врагов огнем с интенсивностью, обычно указываемой в скобках возле той особенности)
- **Оглушающее** - данное оружие способно наносить ментальный стресс(Смекалке и Эмпатии).
- **Парирующее** - +1 к броскам активной защиты в ближнем бою
- **Автоматический огонь** - см. ниже.

Автоматический огонь

Если в вашем сеттинге есть автоматическое оружие, вы способны вести из него огонь очередями. Автоматический огонь имеет следующие правила:

При обычной ситуации:

- Вы получаете возможность распределить урон между врагами в зоне.
- Атака считается продолжительным действием , а не стандартным, как обычно.
- Цель атаки должна находиться на дальней дистанции (или ближе).
- Вы получаете модификатор –2 при проверке стрельбы.
- Вне зависимости от того, оказалась ли эта проверка успешной, вы можете продолжать бросать дополнительные кубики, по одному за раз — полученные таким образом шестерки прибавляются к тем, что выпали при проверке стрельбы. Однако если на дополнительном кубике выпадает единица, у тебя заканчиваются боеприпасы. Прежде чем вновь открывать огонь из этого оружия, его нужно перезарядить.

При использовании Системы стресса из Alien:

- Вы получаете возможность распределить урон между врагами в зоне.
- Атака считается продолжительным действием , а не стандартным, как обычно.
- Цель атаки должна находиться на дальней дистанции (или ближе).
- Вы получаете модификатор +2 при проверке стрельбы.
- Твой стресс повышается на единицу.

Травматический порог

Травматический порог — это количество дополнительных шестёрок, которое нужно потратить, чтобы **травмировать** противника в результате атаки этим оружием. Отображается в таблице оружия.

Дополнительные эффекты атаки

Если проверка **стрельбы** оказывается успешной, твоя атака попадает в цель и наносит соответствующий урон (см. ниже). Однако если при проверке выпадает больше одной шестёрки, ты получаешь возможность обменять этот «излишек» на различные дополнительные эффекты в расчёте одна шестёрка — один эффект (*если не сказано обратного*).

- **Увеличение урона:** атака наносит дополнительно 1 пункт урона. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- **Травма:** противник получает травму. Чтобы активировать этот эффект, нужно количество шестерок, равное показателю травматического порога твоего оружия(см. выше). Каждая дополнительная шестёрка повышает вероятность того, что травма окажется более тяжёлой.
- **Огонь на подавление:** свистящие над головой пули плохо сказываются на боевом духе противника. Он получает 1 пункт стресса. Если ты подавляешь противника автоматическим огнём, он получает 2 пункта стресса. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- **Повышение инициативы:** ты занимаешь более выгодную позицию для следующей атаки и получаешь +2 к значению своей инициативы. Новое значение инициативы вступит в силу в начале следующего раунда. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- **Разоружение:** твой противник роняет оружие или другой предмет, который держит в руках (если их несколько, ты сам выбираешь, какой именно). Упавший предмет можно поднять (быстрое действие).

Дополнительные эффекты защиты

Защита — это быстрое ответное действие (см. выше), и это значит, что ты можешь защищаться от вражеских атак, даже если твой ход ещё не наступил или уже закончился (главное, чтобы у тебя оставались неиспользованные пункты действия). Если вы защищаетесь, пройдите проверку ближнего боя одновременно с противником. Каждую выпавшую шестёрку вы можете можешь обменять на различные дополнительные эффекты в расчёте одна шестёрка — один эффект (если не сказано обратного).

- **Блок:** ты нейтрализуешь одну из выпавших у противни- ка шестёрок. Если шестёрок после этого не остаётся, ты успешно отражаешь его атаку без вреда для себя. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- **Контратака:** вы предпринимаете контратаку и наносите противнику урон своим оружием. Вы не можете потратить дополнительные шестёрки, чтобы увеличить урон от своей контратаки.
- **Травма:** противник получает травму. Травматический порог вашего оружия во время защиты увеличивается на единицу. Каждая дополнительная шестёрка повышает вероятность того, что травма будет более тяжёлой.
- **Разоружение:** твой противник роняет оружие или другой предмет, который держит в руках, но только после того, как завершится атака, от которой ты в данный момент пытаешься защититься.
- **Повышение инициативы:** ты получаешь +2 к значе- нию своей инициативы. Новое значение инициативы вступит в силу либо в этом раунде (если твой ход ещё не настал), либо в начале следующего раунда (если ты уже законч